VAE VICTIS

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

N° 15
JUILLET-AOUT 1997 39 FF
285 FB

GUERILLA !
Règles d'escarmouche pour le XIXe siècle

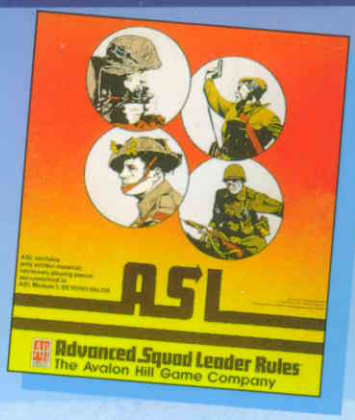
JEU FIGURINES

ECKMÜHL
La série « Vive l'Empereur ! »

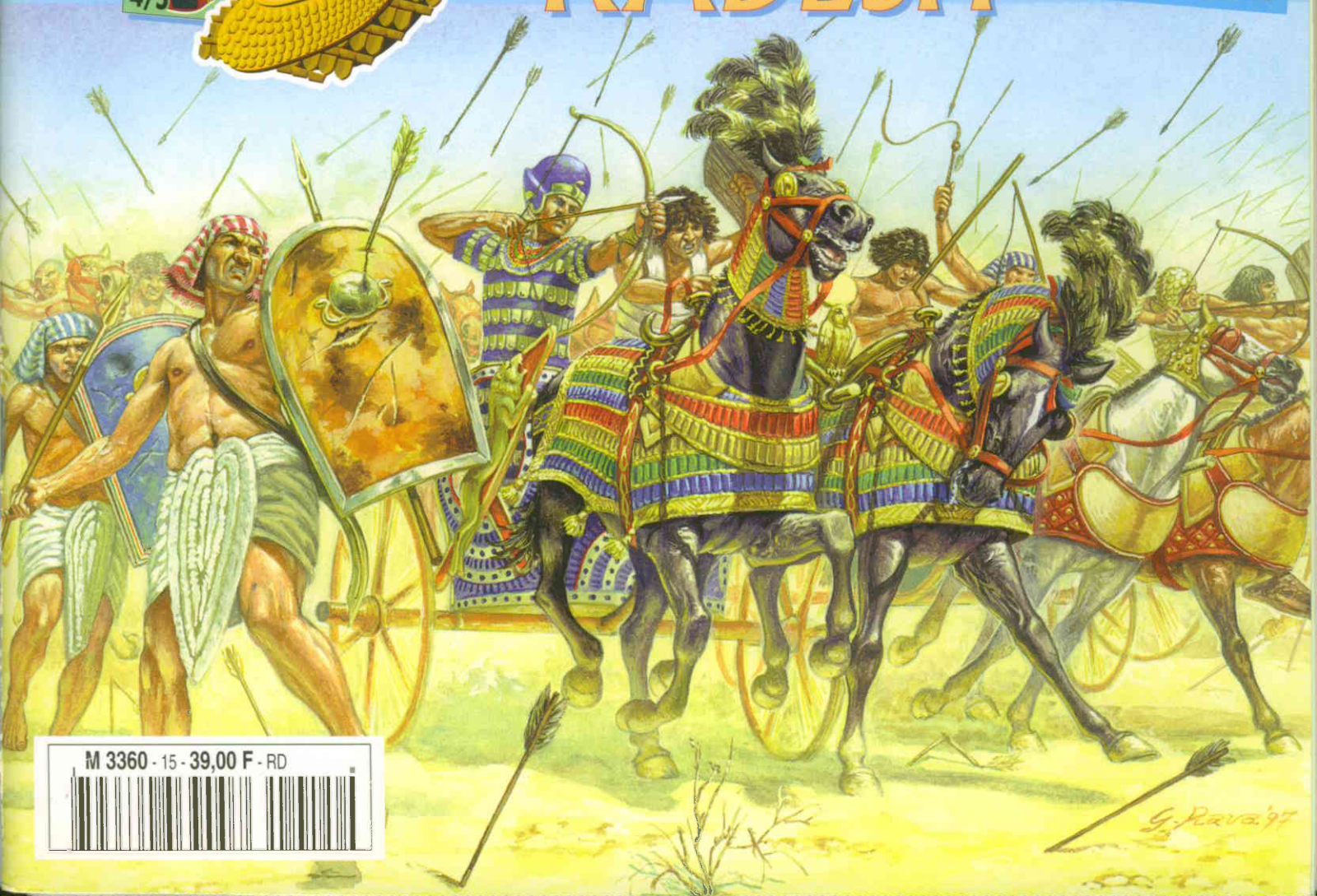
JEU HEXAGONES

JEU COMPLET dans ce numéro

ASL
La campagne d'Aachen



Champs de bataille II
KADESH



M 3360 - 15 - 39,00 F - RD

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

ORDRE DE BATAILLE

JUILLET AOUT 1997 — N° 15

EVENEMENT
Du Salon à la Coupe d'Europe — 4

REGLES
Guérilla ! XIX^e siècle
Règles d'escarmouche — 8

ANALYSE
Pacific War
A l'échelle de l'océan — 14

ANALYSE
Eckmühl
Vive l'Empereur ! II — 18

NOUVEAU !
Home before...
Un monstre sur la Marne — 20

SCENARIO
Hourrié Pobieda !
Section d'assaut à Stalingrad — 21

ART DE LA GUERRE
Indochine, 1945-54
La stratégie française — 22

CAMPAGNES
Kadesh,
la gloire de Ramsès II — 28

SCENARIO
Aux portes du Reich
Campagne complète ASL — 42

SCENARIO
Last Crusade
Tenir Bardenberg ! — 46

NOUVEAU !
Jeux sur carte,
toutes les nouveautés — 48

REGLES
La Guerre en dentelles
Que choisir XVIII^e siècle — 54

NOUVEAU !
Les nouvelles règles
pour le jeu avec figurines — 56

NOUVEAU !
La bibliothèque stratégique,
toute l'actualité littéraire — 57

NOUVEAU !
Conflits en vidéo,
la guerre presse-bouton — 58

NOUVEAU !
Du 6 mm au 25 mm,
la parade des miniatures — 62

ENCART-JEU ... et le JOURNAL DE MARCHE

CHAMPS DE BATAILLE II *(au dos de la carte)* — 29
notre jeu central complet avec règles, carte et planche de pions
(la carte et la planche de pions, en encarts non foliotés entre les pages 34 et 35, font partie intégrante de *VaeVictis*)

Directeur de la publication et de la rédaction :
François Vauvillier.
Administrateur général : Yves Jobert.
Directeur de la rédaction délégué : Jean-Marie Mongin.
Rédacteur en chef : Théophile Monnier.
Rédacteur assistant : Nicolas Stratigos.
Maquettes : Jean-Marie Mongin et Nicolas Stratigos .
Rédaction : Gil Bourdeaux, Dominique Breffort, Yves Buffetaut, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Marc-Antoine Colin, Jean-François Colombet, Yves Debay, Antoine Demetz, Morgan Gillard, Patrick Lesieur, Eric Micheletti, Philippe Teulé, Jean-Louis Viau.
Principaux collaborateurs : Fabrice Aufort, Jean-Luc Béchennec, Didier Bourgeois, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Jean-Luc Chaulet, Laurent Henninger, Jean-Philippe Imbach, Omar Jeddaoui, Pierre Laporte, Stéphane Martin, Yves Martin, Luc Olivier, Antoine Plait, Olivier Saint-Lot, Dominique Sanches.

Service de publicité et promotion :
Directeur de publicité : Jean-Claude Piffret. Tél. : 01.40.21.18.23.
Chef de publicité : Stéphane Marignac. Tél. : 01.40.21.18.28.
Assistante de publicité : Géraldine Mallet.Tél. : 01.40.21.18.22.
Abonnements, rédaction, publicité :
Histoire & Collections,
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11.
Tél. : 01.40.21.18.20. Fax. : 01.47.00.51.11
Tarif : 1 an (6 numéros) : France : 195 F.
Union européenne et autres pays : 235 F.
Vente en kiosque : par NMPP.
Modif et réassort : par MEP, tél. :01.42.56.12.26.
Vente au détail : Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : 01.47.00.68.72.
Distribution aux points de vente spécialisés en France :
Oriflam, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz.
Tél. : 03.87.63.96.69.
VaeVictis est un bimestriel publié par *Histoire & Collections*, SARL au capital de 247 000 F. Principaux associés : François Vauvillier (gérant), Yves Jobert, Jean Bouchery.

DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER
● **Editeur responsable pour la Belgique :** Promotion Soumillion, avenue Fr. van Kalkenlaan, 9. 1070 Bruxelles.
Tél. : 02/555.02.01. Fax : 02/555.02.09.
Abonnements :
6 numéros : 1 300 FB + 150 FB de port *(au lieu de 1710 F)*
12 numéros : 2 500 FB + 295 FB de port *(au lieu de 3 420 F)*
● **Italie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore. Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.
Numéro de commission paritaire : en cours.
● Photocomposition intégrée *PowerMacIntosh 7200.*
● Flashage et photogravure : *SCIPE.*
● Impression : *NIC.*

© Copyright 1997. Reproduction interdite sans accord écrit préalable.

EDITORIAL

Le grand retour de Champs de bataille

Un an après la première version de *Champs de bataille*, et comme nous l'avions promis, *VaeVictis* publie une extension complète et une version amendée des règles de ce système de batailles antique-médiavales. Comme nos lecteurs vont pouvoir le découvrir, notre choix s'est finalement porté sur la Haute Antiquité, de l'Egypte de Ramsès aux conquérants assyriens, plutôt que sur l'Antiquité classique (Alexandre et les guerres puniques).

Au cours de l'année écoulée, de nombreux lecteurs nous ont écrit pour nous faire part de leur préférence sur le choix de cette extension. L'essentiel du débat a porté sur la comparaison avec la série *SPQR* (jeu de GMT), qui couvre déjà le second sujet que nous proposions. Même si les deux systèmes de jeu n'ont pas grand chose en commun, le fait que les batailles d'Alexandre ou d'Hannibal aient déjà fait l'objet de simulations a forcément orienté notre choix. Surtout, plusieurs courriers ont fini par nous convaincre que la Haute Antiquité faisait bien plus rêver [1]. Car tout de même, voir apparaître en pions les magnifiques unités de charrerie des pharaons ou la redoutable infanterie assyrienne comble immanquablement un vide en matière de jeu d'histoire.

Avec cette nouvelle extension, le système *Champs de bataille* semble bien lancé et nous continuerons à le développer. A ce propos, la rédaction souhaite vivement voir se dérouler en France de nouvelles compétitions sur ce jeu, qui s'y prête particulièrement. Si le manque de temps ne nous permet pas de prendre à notre charge l'organisation de tournois, *VaeVictis* soutiendra activement toute manifestation comprenant des parties sur *Champs de bataille* : amis des clubs, n'attendez plus, la balle est dans votre camp !

Demandez le programme !

Comme à notre habitude, ce numéro de *VV* comprend également une règle complète pour jeu avec figurines. Depuis sa création, *VaeVictis* a ainsi proposé un grand nombre de règles, dont plusieurs sont maintenant devenues des classiques très pratiqués dans les clubs et les conventions. Pour faire vivre ces règles et leur permettrent de se développer, nous allons, à partir de la rentrée prochaine, engager un cycle d'un an consacré principalement à des extensions pour nos jeux précédents. Nous allons ainsi pouvoir faire paraître des scénarios et extensions pour les règles suivantes : *Orage d'acier*, *Section d'assaut*, *Thalassa*, *Le Grand cirque*, *Billy Yank*, *Guérilla* et *Képis rouges*. Nous publierons par ailleurs cet été une règle complète et relativement simple sur le Premier Empire, pour rendre plus accessible cette grande période de l'histoire de France. Bien sûr, nous nous réservons la possibilité de faire paraître de nouvelles règles sur des thèmes totalement différents (et nous avons déjà quelques surprises en réserve).

De *Champs de bataille* à *Section d'assaut*, de la Haute Antiquité aux conflits modernes, sur carte ou avec figurines, l'une des grandes lignes rédactionnelles de *VaeVictis* reste plus que jamais de faire découvrir de nouvelles périodes de l'Histoire, tout en poursuivant le développement des jeux déjà publiés. Bonne lecture et bon jeu.

Théophile Monnier

1. Nous avons d'ailleurs pu constater que les tenants de l'Antiquité classique était souvent étudiants en histoire ou joueurs expérimentés, alors que beaucoup de lecteurs plus jeunes réclamaient à grands cris les splendeurs de la Haute Antiquité !

LES MÉDAILLES DE VAEVICTIS

Rappel : les jeux présentés dans les articles de présentation et d'analyse de *VaeVictis* sont « notés » selon la grille suivante :

– **une médaille** : jeu de faible intérêt, mal conçu mais qui présente quelques aspects de valeur;

– **deux médailles** : jeu intéressant par le thème ou par le système, mais insuffisamment bien réalisé;

– **trois médailles** : bon jeu, avec de légers défauts mais largement digne d'intérêt;

– **quatre médailles** : excellent jeu, un produit à pratiquer sans hésitation;

– **cinq médailles** : jeu de légende, système de référence particulièrement bien conçu et présenté.

En partie basse de couverture :

« *Je t'appelle, mon père Amon. Je suis au milieu d'une foule inconnue. Tous les pays étranger se sont ligués contre moi et je me retrouve seul, sans personne.* » En 1300 av. Jésus-Christ, Ramsès II, pharaon d'Egypte, engage une campagne en Palestine. Son armée attaquée par surprise par les chariots hittites, Pharaon ne doit son salut qu'à une furieuse contre-attaque et, selon la légende, l'aide de son protecteur le dieu Amon : « *Courage, je suis avec toi. Je suis le maître de la victoire et j'aime ta vaillance* ». Chargeant à la tête de ses troupes, Ramsès remporte la victoire...

Dessin de Giuseppe Rava

VAEVICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

RALLIEZ-VOUS A L'ETENDARD DE VAEVICTIS !

ABONNEZ-VOUS, REABONNEZ-VOUS !

En bénéficiant toujours de 6 numéros pour le prix de 5, et d'une petite annonce gratuite !

Bon à découper (ou photocopier) et renvoyer avec votre règlement à

HISTOIRE & COLLECTIONS
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11
Tél. : 01.40. 21. 18. 20 – Fax : 01.47. 00. 51. 11

● **JE M'ABONNE (ou me réabonne) POUR UN AN A *VAEVICTIS***

Pour 6 N^{os} (à partir du **N° 16**) ❒ **195 F (France)** ❒ **235 F (autres pays)**

● **JE SOUHAITE RECEVOIR LES ANCIENS NUMEROS**

N° 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 ..... 39 F chaque

● **RELIURES** (pour 12 numéros), **99 F pièce franco ..... F**

● **Ci-joint mon règlement de ..... FF**

par ❒ **Chèque bancaire** ❒ **Mandat**

❒ **Carte bancaire n°** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

expirant en |_|_| |_|_| ***Signature :***
mois *année*

Nom..... Prénom .....

Adresse .....

.....

.....

Ville ..... Code Postal .....

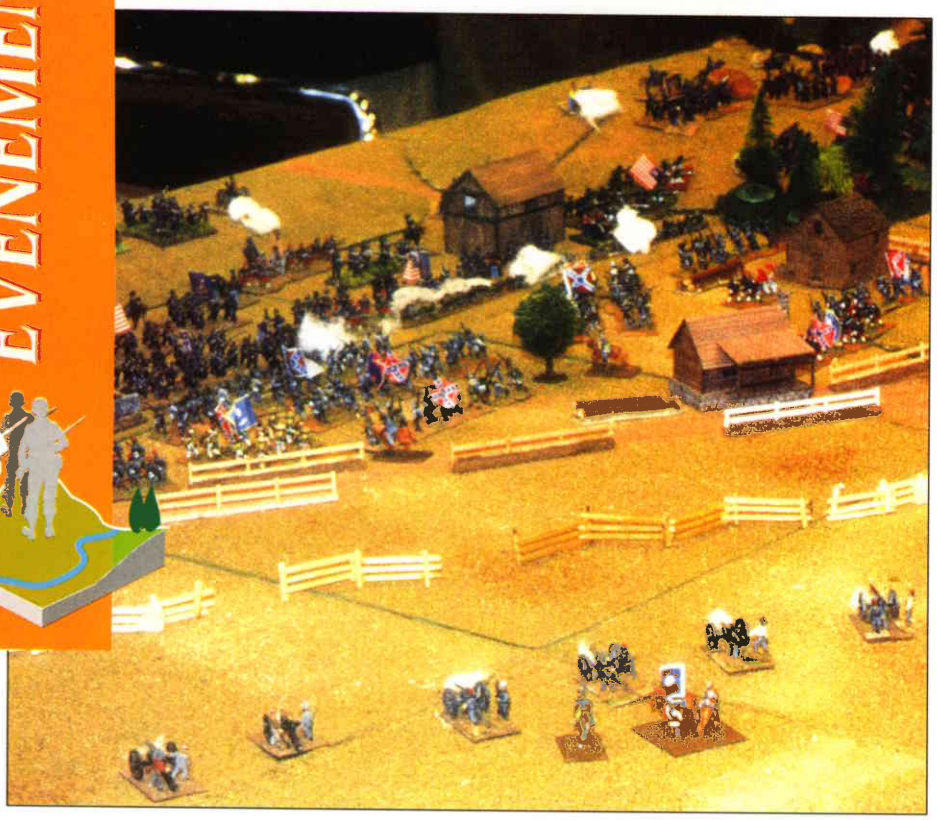
S'il s'agit d'un réabonnement, ou sii vous êtes déjà un fidèle d'Histoire & Collections, merci de préciser votre numéro d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette-adresse). N° .....

VOTRE PETITE ANNONCE

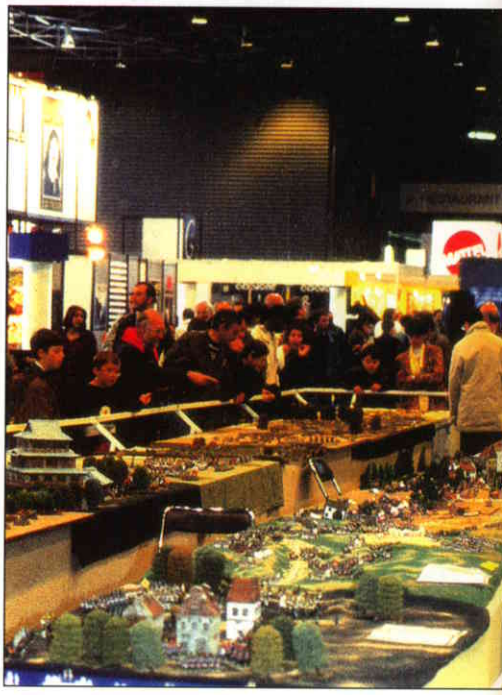
● **Gratuite** pour les abonnés *(si vous êtes déjà abonné, joindre seulement votre dernière étiquette-adresse avec votre PA)*

RUBRIQUE
❑ Recherche de partenaires
❑ Vente/achat de jeux, figurines ou matériels
❑ Clubs et associations
❑ Divers
❑ Professionnels (forfait de **150 F**, annonce encadrée)

50F
la petite annonce si vous n'êtes pas abonné



Ci-dessus,
La célèbre charge de la division Pickett, à Gettysburg, illustrait naturellement la guerre de Sécession.



Les dioramas présentés par la FFJH et les Grande compagnies de l'Est parisien.

LE SALON DES JEUX
Le grand rendez-vous

COMME chaque année, le Salon du jeu et du modèle réduit a été marqué par une très forte affluence, mais également par un net accroissement de l'activité jeu.

Par Théophile MONNIER

Avec plus de 200 000 visiteurs sur une semaine, le salon de la maquette et du modèle réduit de la porte de Versailles est l'un des plus importants salons en France. Le salon des jeux, qui se présente comme une partie intégrante du salon de la maquette, est donc l'occasion pour les éditeurs de toucher le grand public, et de faire découvrir leurs activités et leurs produits à un nombre important de visiteurs qui ignorent ce type d'activités.

Cette année, le salon des jeux a été marquée par l'arrivée de nouveaux exposants, parfois inattendus, comme Playmobil [1], ou beaucoup plus dans le ton, comme Tilsit Editions pour les jeux d'histoire, ou Hasbro pour les jeux de société. Le stand Hasbro présentait d'ailleurs l'animation la plus sympathique du salon, une partie de *Risk* surdimensionné joué par des participants en costumes napoléoniens (ou avoisinants). Une belle animation !

3 000 ans d'histoire

En matière de jeu d'histoire, l'animation la plus importante est bien sûr celle organisée par la Fédération française de jeu d'histoire et le club des Grandes compagnies de l'Est parisien. Cette année, les traditionnelles démonstrations géantes étaient remplacées par une nouvelle formule : une suite de dioramas de batailles représentant 3 000 ans d'histoire, de Kadesh au débarquement en Normandie. Cette présentation, certes statique, a le grand mérite de permettre au visiteurs de contempler librement les dioramas, de manière plus agréable que les démonstrations, où les parties se contemplent souvent de loin.

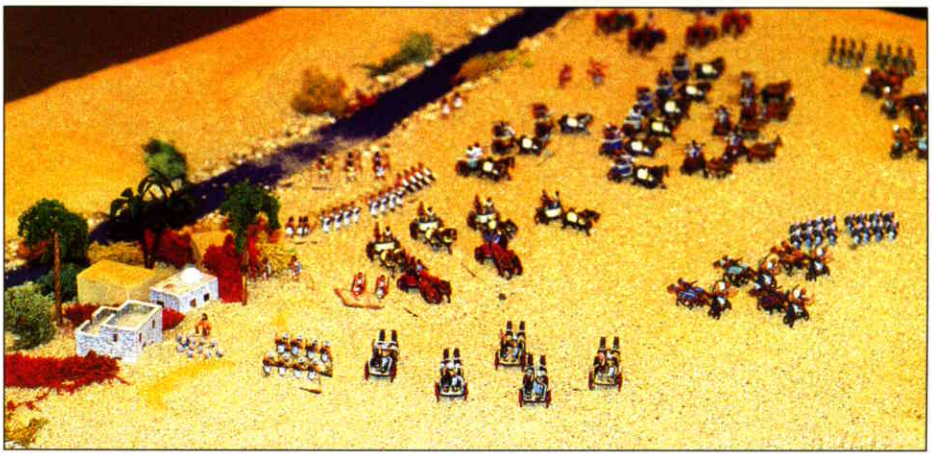
Toutes les échelles et théâtre d'opérations étaient représentés : batailles navales, combats aériens Première Guerre, Antiquité, etc. Les bénévoles des GCEP se tenaient prêts à expliquer les batailles et le jeu d'histoire aux visiteurs. De plus, le grand stand de la FFJH proposaient de multiples initiations, sur *DBA*, *Premier Empire* ou *Ramsès*.

En matière d'accueil, les autres stands n'étaient d'ailleurs pas en reste : présentation de jeux Clash of Arms ou d'*Africa* chez Tilsit Editions (avec Ed Wimble, voir notre interview), parties multiples de *Champs de bataille* ou d'*Arnhem* sur le stand de *VaeVictis*, et jeux Oriflam sur le stand de cet éditeur. Tout cela bien sûr sans parler des autres formes de jeu présentés sur le salon (jeu de rôle, jeu de société et cartes).

En plus des dioramas, la FFJH avait également ménagé un espace démonstrations, sur la bataille de Marignan. Ici, les unités de piquiers suisses, drapeau au vent, se jettent sur les retranchements français.

1. A ce propos, plusieurs lecteurs nous ont avoué avoir emprunté à leurs enfants (ou ressorti de quelques cartons) de vieux Playmobil pour essayer certaines de nos règles, comme *Au nom de la Loi*, à défauts de disposer de figurines adéquates !

Pour les lecteurs qui ont essayé le jeu en encart de ce numéro, voici à quoi ressemble la bataille de Kadesh en figurine !



Pour la rédaction de *VaeVictis*, comme à chaque fois, le salon a été l'occasion de rencontrer nos lecteurs, de mesurer leur enthousiasme, de constater leur ingéniosité et leur créativité [2] et de se réjouir de la diversité de leur goûts (et de leur âge !). ❐

2. Parmi les multiples projets et réalisations qui nous ont été présentées, citons par exemple, la version agrandie de *Fontenoy* par Bernardo d'Orey. Ce lecteur a découvert le jeu d'histoire l'année dernière, sur le stand *VV* au même salon, et a réalisé une photocopie laser, agrandie et plastifiée de la carte et des pions du jeu, un résultat impeccable !

ED WIMBLE, L'AME DE CLASH OF ARMS

A l'occasion du salon du jeu, Ed Wimble, patron de Clash of Arms et célèbre concepteur, avait traversé l'Atlantique pour venir présenter ses produits et faire la promotion des adaptations en français réalisées par Tilsit Editions. *VaeVictis* a eu le plaisir d'interroger ce passionnant monsieur sur sa société et ses travaux.

VaeVictis : **Clash of Arms est une maison d'édition relativement récente, pourtant, elle a fait très vite partie intégrante du paysage du jeu d'histoire. Quelle est l'origine de cette société ?**

Ed Wimble : Au départ, nous avions créé, avec quelques associés, une maison d'édition appelée Theatre of the Mind (TOM) en 1983. Nous avons commencé à produire des aventures et des aides de jeu pour jeu de rôle, et plus particulièrement pour *L'Appel de Cthulu* (certaines de ces aventures ont été adaptées en français par Jeux Descartes). Ceci dit, je suis plutôt joueur d'histoire et, en 1985, nous avons publié notre premier jeu de stratégie historique : *La bataille d'Auerstadt*, dans la série des *Batailles dans l'Age*, en créant pour cela une société « sœur » de TOM, Clash of Arms. A ce propos, la série *La Bataille* n'est pas une réalisation Clash of Arms, nous avons racheté les droits de ce jeu à Marshall Companie.

Mon associé principal est Steve Rawling, qui est rédacteur de notre revue *Art of War* et auteur de plusieurs jeux sur la guerre de Sécession et la Seconde Guerre mondiale. Chaque partenaire de Clash of Arms s'occupe du développement d'une branche particulière ; je m'occupe ainsi de l'Empire et du XVIII[e] en jeu sur carte.

VV : **Quelle est votre politique de développement ?**

EW : Clash of Arms a publié environ deux à trois jeux par an depuis sa création, des jeux d'histoire sur carte traditionnels, mais également de nombreuses règles avec figurines : *Harpoon*, *Command at Sea*, etc., les plus récentes étant *Valmy to Waterloo* et *Flint and Steel*. Notre pierre d'assise, évidemment, c'est l'Empire, mais nous sommes en train de diversifier nos activités vers d'autres types de jeux. Nous allons d'abord adapter et importer *Africa* (Tilsit Editions) aux Etats-Unis, et nous sommes en train de développer une gamme de jeux pour enfants ,sur le thème des voyages d'Ulysse. En jeu d'histoire, nous travaillons sur un jeu stratégique sur tout l'Empire, avec John Prado.

De manière plus globale, il apparaît évident aujourd'hui que le marché porteur en jeu d'histoire, c'est l'Europe. Les grognards américains sont bon pour les Invalides ! Pour nous développer vers l'Europe, nous avons passé un accord avec Tilsit, qui sera notre distributeur exclusif. Il faut souligner que les jeux Clash of Arms sont uniquement traduits en français. La France est particulièrement dynamique pour le jeu, comme vous êtes bien placé pour le savoir... Le marché anglais marche pour sa part très bien pour les règles de figurines. Quant aux autres pays, les Japonais ont de trop petites maisons pour faire du jeu d'histoire (!), et la guerre, même en jeu, n'est pas très bien vue en Allemagne.

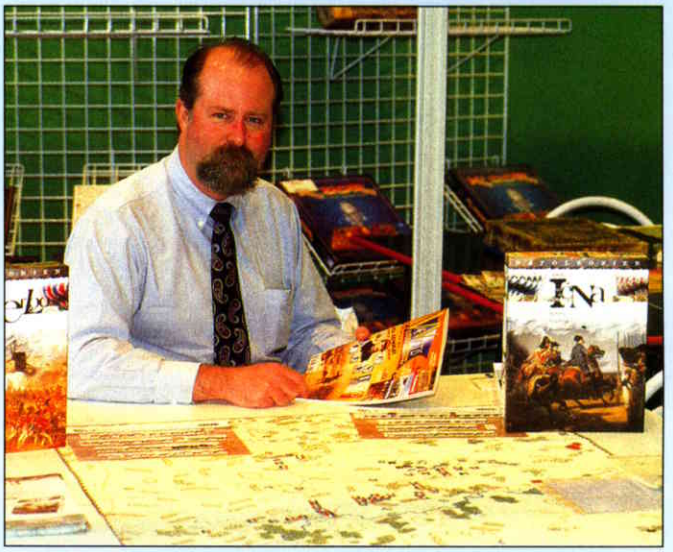
VV : **Clash of Arms, comme ses jeux, est une société qui présente une nette « personnalité ». A quoi cela est du ?**

EW : Pour parler en mon nom propre, je suis absolument passionné par l'Empire, mais également par la Grèce antique, surtout la philosophie de Socrate. Notre logo représente d'ailleurs le combat entre Achille et Hector, pendant la guerre de Troie. En fait, la personnalité de Clash of Arms tient peut être à l'amour du panache, une qualité bien française. Ma pièce de théâtre préféré est bien sûr *Cyrano de Bergerac*. J'ai ainsi « créé » des mots français dans nos jeux sur l'Empire pour ajouter une touche de panache et de poésie.

VV **: De manière plus prosaïque, quels ont été vos meilleurs résultats de vente ?**

EW : Notre jeu le plus vendu a été *Auerstadt* (c'est aussi le plus ancien), mais le plus profitable est *Over the Reich* parce que la propriété intellectuelle que nous possédons sur ce produit a été vendue pour être adaptée en informatique (NDLR : adaptation Big Time, jeu édité par Avalon Hill cette année). *L'Armée du Nord* et *Jena!* sont également profitables car nous avons vendu les droits pour la France à Tilsit.

VV : **Vous accusez la société espagnole Simtac d'avoir repris presque intégralement le système de *la Bataille* pour sa série de jeu sur les guerres d'Espagne. Où en est cette affaire ?**



EW : J'en veux effectivement beaucoup à Simtac car je considère que presque tout leur système de jeu est basé sur le nôtre. Mais les idées, comme un système de jeu par exemple, sont libres et ne sont protégées que par l'honneur. Il est donc difficile d'entamer une procédure juridique. La copie de système est un problème constant dans l'édition de jeu et il faut rester très vigilant. La 4[e] édition de *La Bataille* sera bientôt disponible, ce sera notre réponse à Simtac, car elle est plus différente de la 3[e] que l'est le système de Simtac.

VV : **Cette édition comprendra-t-elle des règles de commandements ?**

EW : Les règles de commandement n'ont pas sens car le joueur commande, pas les pions. Si je veux savoir ce qu'on fait les généraux, rien ne vaut un bon livre. A mon sens, ce type de règle est utilisé par les concepteurs pour équilibrer les jeux et rattraper les problèmes de conception. En réalité, il faudrait deux joueurs par carte et par camp. La série *La Bataille* est inspirée de règles de jeu avec figurines, et les joueurs avec figurines ont plus l'habitude des jeux multi-joueurs, avec une hiérarchie de commandement. Néanmoins, la quatrième édition sera plus adaptée au jeu en solo.

VV : **Pour terminer, quelle est votre analyse de l'évolution du jeu d'histoire depuis quelques années ?**

EW : Le jeu d'histoire ne connaît aucune révolution depuis quinze ans. Les jeux les plus innovants aujourd'hui trouvent leur racine dans des systèmes mis au point il y a 20 ans. Ceci dit, le graphisme est plus que jamais superbe. Aux Etats-Unis, le problème est que le jeu d'histoire est devenu très élitiste : des jeux conçus par des concepteurs pour des concepteurs et une toute petite audience. Un événement comme le salon du jeu (NDLR : de la porte de Versailles, à Paris) n'a pas d'équivalent, les conventions américaines sont fréquentées par des habitués, il n'y a pas d'accueil pour les débutants.

Ici, les éditeurs français essaient d'attirer de nouveaux joueurs alors qu'aux Etats-Unis, les éditeurs — comme The Gamers — se contentent de vivre sur leur maigre clientèle. Ils cultivent un jardin qui devient stérile. GMT passe à l'informatique, mais seul Avalon Hill est réellement diversifié. La politique de développement de Clash of Arms va justement dans le sens de cette nécessaire diversification. ❐

Agé de 43 ans, Ed Wimble gagne principalement sa vie grâce à Clash of Arms et a fait l'essentiel de sa carrière dans le milieu du jeu, comme éditeur ou distributeur. Il est ainsi le fondateur de Chesse, un très important distributeur de jeu aux Etats-Unis, et a longtemps travaillé comme responsable de magasin de jeu. Il donne par ailleurs des cours sur l'Empire et organise des visites guidées de champs de bataille en Europe.

LA XII^e COUPE D'EUROPE
Ils étaient tous là !

Photographies
Olivier Saint-Lot

Par Théophile MONNIER

ANNÉE après année, la coupe d'Europe de figurines s'impose comme le grand évènement européen, juste derrière la coupe du monde de Derby, en Angleterre.

La coupe 1997 n'a pas dérogé aux règles qui ont fait la réputation de cet évènement : efficacité, compétition acharnée et ambiance conviviale. L'année dernière, la coupe semblait presque victime de son succès, les compétiteurs étant entassés les uns sur les autres ; mais cette année, une habile réorganisation de la salle a permis d'accueillir un plus grand nombre de participants de manière beaucoup plus confortable.

Chiffre record, 160 participants se sont disputés les différents titres sur quatre règles : *DBM*, *DBR*, *WRG 2^e* et *Premier Empire*. Par souci de place, les résultats complets de la coupe d'Europe sont donnés dans le ***Journal de marche***, au dos de la carte du jeu en encart.

Les stands habituels des fabricants de figurines — mais également quelques nouveaux venus, ce dont on ne peut que se réjouir — ont permis aux nombreux visiteurs de faire de magnifiques affaires : Wargames Foundry et Guernsey Foundry, AB

Pour accueillir les visiteurs, une démonstration sur le thème de la guerre de Sept ans au Canada était présentée. Les Franco-Algonquins de Montcalm faisaient face aux troupes du général Wolf, sur la règle WRG 2^e.
(Figurines Essex et Indiens Irregular, peinture Aurélien Roy et Jean-Paul Frostin)

Ci-contre.
Nous ne résistons pas au plaisir de vous montrer les plus sympathiques bagages du championnat, ceux de l'armée mélanésienne d'Eric Buyck : barbecue et beach volley !

AUX ARMES !

Tenez-nous informé (par lettre, fax ou téléphone) de l'organisation de tous championnats, tournois, conventions, rencontres, etc. ainsi que des résultats des tournois, accompagnés de photos si possible.

VaeVictis : 5 av. de la République, 75541 Paris Cedex 11. Tél. : 01 40 21 18 20. Fax : 01 47 00 51 11.

Page ci-contre, en titre.
Le stand Wargames Foundry présentait un magnifique diorama sur le thème de la retraite de Russie : des cosaques harcelaient une colonne de ravitaillement française aux abords d'un village. Petit détail technique, le sol neigeux est obtenu avec du Polytex, une peinture pour plafond de salle de bain.
(Figurines Wargames Foundry et Guernsey Foundry, décor Hovel's, peinture par Paul Trickett)

Dans une toute autre ambiance, une démonstration sur *Command Decision* était proposée par le magasin Champ de mars. Au printemps 1945, une reconnaissance blindée allemande se heurte à des éléments blindés soviétiques dans leur marche sur Berlin.
(Ruines et décors Scenic Effects, figurines Old Glory et Skytrex, peinture par Jean-Louis Le Sager)

Figures, Museum Miniatures et Skytrex pour les principaux exposants venus d'outre-Manche ; Féodal, Gauthey Miniatures, Champ de Mars et Tilsit Editions pour les Français.

Même si l'espace réservé à la compétition a été largement étendu, les visiteurs, plusieurs centaines sur le week-end, ont également pu admirer quelques belles démonstrations (voir photos et légende ci-contre) ou s'initier au jeu d'histoire.

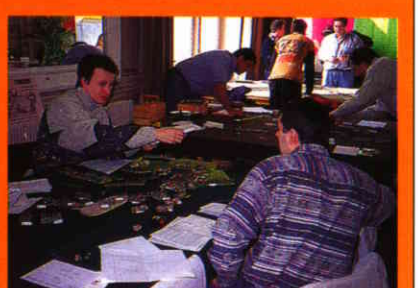
Félicitations une nouvelle fois à toute l'équipe d'organisation de la coupe d'Europe, l'agencement de la salle représente une véritable bouffée d'oxygène et le déroulement des compétitions, comme à l'accoutumée, s'est déroulé de manière professionnelle, sans accroc.

Rendez-vous en 1998 pour la XIII[e] coupe d'Europe de jeu avec figurines ! ❐

RAMSES A KADESH

Une regrettable erreur s'est glissé dans le compte-rendu du 8[e] Masters national de jeu d'histoire *Ramsès*, présenté dans le dernier numéro. En effet, il ne s'agissait pas de la règle *Kadesh*, mais bien de la règle *Ramsès*.

La rédaction prie les pratiquants de ces deux règles, et surtout les organisateurs et joueurs du Masters, de l'excuser pour cette confusion. Il faut admettre que de Ramsès à Kadesh, il n'y pas loin, comme le montre le jeu en encart de ce numéro !



Pour nous faire pardonner, voici une photo des Masters *Ramsès*, avec Claude Chenuil (de dos), honorable président du club de la Barrière de Clichy.

LE CALENDRIER DES STRATEGES

● Rencontres régionales de jeux historiques et fantastiques, Billère (64), les 5 et 6 juillet

L'Agora, association culturelle de Billère, organise des rencontres de jeu les 5 et 6 juillet, avec au programme du jeu de rôle et de cartes, mais aussi des jeux de stratégie historique (démonstration et initiations de jeu avec figurines).

Lieu : salle Robert de Lacaze, route de Bayonne, 64140 Billère.
Rens. : l'Agora, 31, av. Béziou, 64140 Billère. Tél. : 05 59 62 10 42.

● Festival ludique de Parthenay (86), 5 au 20 juillet

Pour la douzième année consécutive, le festival de Parthenay sera le grand rendez-vous ludique de l'été, du 5 au 20 juillet. La ville entière de Parthenay se transforme alors en un immense terrain de jeu, avec toutes les formes de jeux inimaginables, pour les petits et les grands. Le club de l'Ordalie se charge, comme les années précédentes, d'animer l'espace simulation, avec jeu de rôle, jeu à thème fantastique et, bien sûr, jeu d'histoire. Sont proposées des parties de *DBA/DBM*, d'*Amirauté*, de *Diplomacy*, de *Fief 2*, des *Ailes de la gloire* et de *Command Decision*, en surdimensionnés pour la plupart.

Contact Ordalie : Philippe Cheminade, 32, rue des Carmélites, 86000 Poitiers, tél. : 05 49 60 27 53, ou Louis Brandela, 19, av. de la Marne, apt. 5, 86000 Poitiers, tél. : 05 49 88 13 13.

● Semaine de l'Hexagone, 14 au 27 juillet, Commercy (55)

Depuis plusieurs années, le Cercle de stratégie organise chaque été un séminaire de jeu intensif, avec une multitude de jeux à disposition, des animations, parties géantes, parties avec arbitre, etc., dans ses locaux de Commercy (55) . Cette année, les Semaines de l'Hexagone se dérouleront du 14 au 27 juillet (pour le jeu d'histoire). Au programme, sous toute réserve : partie de *World in Flame*, d'*Europa*, des jeux Azure Wish, de la figurine napoléonienne, etc.

Rens. : Cercle de stratégie, centre des Roises, 55200 Commercy. Tél. : 03 29 91 17 69. 170 F la journée ou 2 200 F les deux semaines.

● 3[e] trophée Olbia, les 30 et 31 août, à Hyères (83)

Le 3[e] trophée Olbia — tounoi *DBM* sur livre 1 et 2 seulement — se déroulera les 30 et 31 août dans le cadre prestigieux du casino des Palmiers à Hyères, dans le Var. Les organisateurs ne ménagent pas leurs efforts pour faire de ce trophée un « classique » pour le sud de la France. En plus du tounoi *DBM*, une poule *DBR* est également proposée.

Contact : Frédéric Durand, au 04 94 67 11 56, ou Jacques Bertolotti, au 04 92 91 72 72.

Lieu : casino des Palmiers, Hyères (83)

● XIV[e] championnat de France de jeu d'histoire, 18 et 19 octobre, à Boulogne-Billancourt

Après *Champs de bataille* l'année dernière, le championnat de France de jeu d'histoire sur carte est organisé cette année sur le jeu *Eckmühl*, édité par Azure Wish (voir notre article dans ce numéro). Le championnat, grand rendez-vous de tous les compétiteurs depuis de nombreuses années, se déroulera les 18 et 19 octobre à la mairie de Boulogne-Billancourt. Qui remportera le titre envié de champion de France cette année ? Ne manquez pas ce rendez-vous d'importance !

Lieu : mairie de Boulogne-Billancourt (92).
Inscriptions et rens. : Laurent Garbe, 11bis, rue Angélique Vérien, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 01 46 24 47 18. 60 F l'inscription (80 F après le 14 juillet). Des jeux seront fournis sur place mais il préférable que les participants au championnat viennent avec leur propre jeu.

● 11[e] trophée Vercingétorix, Giat (63), 1[er] et 2 novembre

L'AJC de Chamalière organise son fameux trophée Vercingétorix les 1[er] et 2 novembre, à Giat, pendant le week-end de la Toussaint, sur la règle *DBM* (avec une poule antique et une poule médiévale). Venez disputer le bouclier arverne et l'écu d'Auvergne !

Lieu : salle polyvalente de Giat (60 km à l'ouest de Clermont-Ferrand)
Rens. : Alain Paris, 37, rue Verdier de la Tour, 63670 Le Cendre. Tél. : 04 73 84 12 90.

● Reconstitution de la bataille de Wagram, à Lille, le 8 novembre

Une grande reconstitution avec figurines de la bataille de Wagram (6 juillet 1809) est organisée à la faculté de Droit de Lille, le 8 novembre, par le club Ludomania. La matinée sera consacrée à une conférence sur les enjeux de Wagram, suivie de la reconstitution, avec des initiations l'après-midi.

Lieu : 1, place Déliot, amphithéâtre de prestige, faculté de Droit, Lille.
Contact : Antoine Rosselle, 211 rue des Fusillés, 59493, Villeneuve d'Ascq.

Par ailleurs, le club Ludomania représentera cette reconstitution le 22 novembre, à la salle des fêtes d'Attiches (59). **Contact** : Lionel Droin, 81, rue du faubourg de Cambrai, 59300 Valenciennes. Tél. : 03 27 30 97 88.

Les légionnaires du capitaine Danjou font face à la charge des cavaliers juaristes, à l'extérieur du village de Camerone.

GUERILLA !

Règles d'escarmouche XIX^e siècle

AVEC *Guérilla !*, *VaeVictis* vous propose ici une règle d'escarmouche dans l'esprit d'*Orages d'acier*, sur le thème des guerres coloniales de la seconde moitié du XIX^e siècle.

Règles de Pierre LAPORTE

Guérilla ! est une règle d'escarmouche volontairement simple, dans l'esprit d'*Orages d'acier* (*VV* n° 2), destinée aux figurines à l'échelle 20/25 mm. Cette règle convient pour simuler de petits engagements ne mettant en scène que quelques dizaines de combattants, sur le thème des guerres coloniales du milieu du XIX^e siècle. Ce premier module est plus particulièrement consacré à l'aventure française au Mexique mais ces règles peuvent s'appliquer à des conflits de la même période, comme la guerre de Sécession par exemple. Nous proposerons par la suite des extensions et scénarios à *Guérilla !*.

Chaque figurine représente un homme, équipé et armé comme son modèle historique. Chaque soldat possède une valeur propre (milicien, conscrit ou vétéran), équivalent à son niveau d'expérience.

Matériel requis

Pour jouer à *Guérilla !*, vous devez vous munir d'un jeu de cartes conventionnel, d'un mètre mesureur, de jetons rouges, jaunes, verts et bleus, et de dés à 6, 8, 10 et 12 faces (notés d6, d8, d10 et d12).

Les figurines

Au mieux, nous vous conseillons les superbes 25 mm produites par les firmes britanniques Wargames Foundry et Guernsey Foundry ou, en 15 mm, les figurines Freikorps. Sinon, de vieilles Airfix ou Esci au 1/72 en plastique souple feront l'affaire. Les figurines seront soclées individuellement sur des bases d'environ 2 x 2 cm.

Echelles du jeu (1 cm =1 m)

Un centimètre sur la table correspond à 1 m de terrain. Une séquence de jeu correspond à une dizaine de secondes de temps réel.

1- Tour de jeu

En début de partie, chaque joueur choisit une couleur de carte, rouge ou noir, et, à chaque tour de jeu, sélectionne un nombre de cartes correspondant au nombre de figurine dont il dispose sur le terrain.

Les deux donnes sont ensuite battues ensemble et empilées faces cachées. Chaque tour, l'un des joueurs retourne la carte supérieure du tas, dont la couleur désigne celui qui prend l'initiative. Le joueur avec l'initiative doit alors :

– activer une figurine de son choix ;

– ou retirer un de ses marqueurs de perte (voir 4).

La carte tirée est ensuite mise de côté et une nouvelle carte du paquet est retournée, et ainsi de suite. Le tour de jeu est terminé lorsque toutes les cartes ont été retournées, et donc lorsque toutes les figurines ont été jouées. Chaque joueur ôte alors de sa donne le nombre de cartes correspondant aux pertes subies (figuirnes éliminées) au cours du tour de jeu, puis les deux donnes sont de nouveau battues ensemble et empilées pour un nouveau tour de jeu.

Conseil : nous recommandons aux joueurs de placer les pions de couleur sous le socle d'une figurine après son activation afin de mémoriser plus facilement les figurines déjà jouées.

2- Actions

Lorsqu' une figurine est activée, le joueur peut lui faire exécuter **une action** et une seule, et chaque figurine ne peut agir qu'une fois par tour de jeu. Les trois différentes actions possibles au cours d'un tour de jeu sont : bouger, ajuster ou recharger.

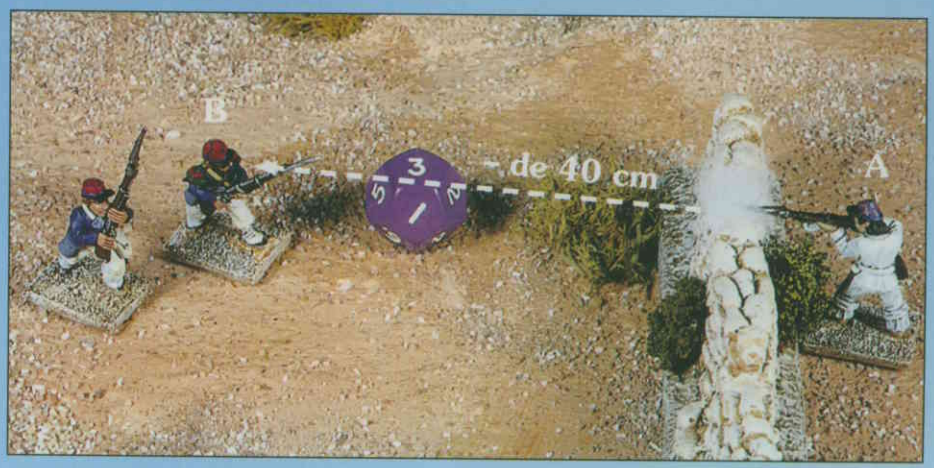
2.1 - Bouger

La figurine peut être déplacée de 15 cm maximum si elle est à pied, ou de 30 cm maximum si elle est montée à cheval.

Ces distances sont réduites d'un tiers si le mouvement s'effectue en terrain difficile (obstacle, ruines, taillis, etc.), ou si la figurine mon-

Exemple de tir

La figurine A armée d'un fusil rayé cherche à atteindre la figurine B en terrain dégagé. Le joueur jette un d12 et obtient 3, + 1 car le tireur est un soldat vétéran, ce qui donne un total de 4. C'est suffisant pour toucher la cible car à 40 cm, il faut obtenir au minimum 4. Le joueur jette alors un d6 pour connaître le résultat du tir.



te ou descend de cheval durant la séquence.

La distance de déplacement d'un piéton blessé (identifié par un marqueur) est réduite de moitié.

Si elle n'a pas de marqueur de tir et si son mouvement total n'excède pas 5 cm ni ne l'amène au contact d'une figurine adverse, la figurine peut tirer, mais subit une pénalité au jet de dé pour atteindre sa cible :

- **1** pour un pistolet ;
- **2** pour une carabine ;
- **3** pour un fusil.

2.2 - Ajuster

La figurine reste immobile durant le tour de jeu et peut tirer (sans pénalité de mouvement), si elle n'a pas de marqueur de tir.

2.3 - Recharger

La figurine reste immobile. Le temps de rechargement dépend du type d'arme, identifé par un marqueur de couleur (voir 4) :

- si la figurine a un marqueur de tir rouge, le joueur le change pour un marqueur jaune;
- si la figurine a un marqueur de tir jaune, le joueur le change pour un marqueur vert;
- si la figurine a un marqueur de tir vert, le joueur retire le jeton. La figurine peut tirer ce tour (en plus de l'action de rechargement) mais le joueur jette un **d6** et doit obtenir :
- **5** ou **6** pour un milicien;
- **4** ou plus pour un conscrit;
- **3** ou plus s'il s'agit d'un vétéran.

Le tir s'effectue néanmoins avec une pénalité au jet de dé pour atteindre la cible, pénalité identique à celle d'un tir en mouvement.

3 - Tir

Lors d'un tour de jeu, chaque tir n'affecte qu'une seule cible en vue pour la majorité des armes, à l'exception des armes à répétition qui permettent d'atteindre plusieurs cibles ou plusieurs fois la même cible au cours d'une même action.

Procédure

Une figurine ne doit pas avoir de marqueur de tir pour pouvoir ouvrir le feu. Le joueur jette soit :

- un **d6** si l'arme utilisée est un pistolet ou un fusil à âme lisse ;
- un **d8** pour une carabine rayée ;
- un **d12** pour un fusil rayé.

Note: si le joueur tire un **1** (score non modifié), la cible est manquée automatiquement.

Le score obtenu est ensuite modifié comme suit (les modificateurs sont cumulatifs) :

- **+ 1** si le tireur est un soldat vétéran;
- **+ 1** si la cible est un cavalier monté;
- **– 1** si le tireur est un milicien;
- **– 2** par tir successif supplémentaire au delà du premier tir (armes à répétition);
- **– 1** si le tireur (pistolet ou carabine) est à cheval, ou
- **– 2** si le tireur (fusil) est à cheval;
- **– 1, – 2** ou **– 3** si le tireur bouge ou recharge au cours de l'action (voir 2);
- **– 2** si le tireur est blessé.

Pour atteindre la cible, le total obtenu doit être supérieur ou égal au chiffre indiqué dans la Table de tirs.

4 - Résultat des tirs

Si la cible est atteinte, le joueur jette un **d6**, et ajoute au score obtenu :

- **+ 1** si la cible est en abri léger;
- **+ 2** si la cible est en abri dense.

Si le total obtenu est :

- **1**, **2** ou **3** : l'adversaire est hors de combat. La figurine est éliminée et remplacée par un marqueur de perte, et les figurines amies en vue à moins de **10 cm** reçoivent un marqueur bleu, indiquant une éventuelle défaillance du moral.
- **4** ou **5** : l'adversaire est blessé. La figurine reçoit un marqueur de blessure et un jeton marqueur bleu.
- **6** ou **plus** : manqué de peu ! Le tir est sans effet. La cible reçoit néanmoins un marqueur bleu.

Une figurine qui reçoit deux blessures successives est éliminée et remplacée par un marqueur de perte.

● Cavaliers pris pour cible

Lorsqu'un cavalier monté est atteint par un tir, le joueur jette un **d6** :

- **1**, **2** ou **3**, c'est le cavalier qu est touché;
- **4**, **5** ou **6**, il s'agit du cheval.

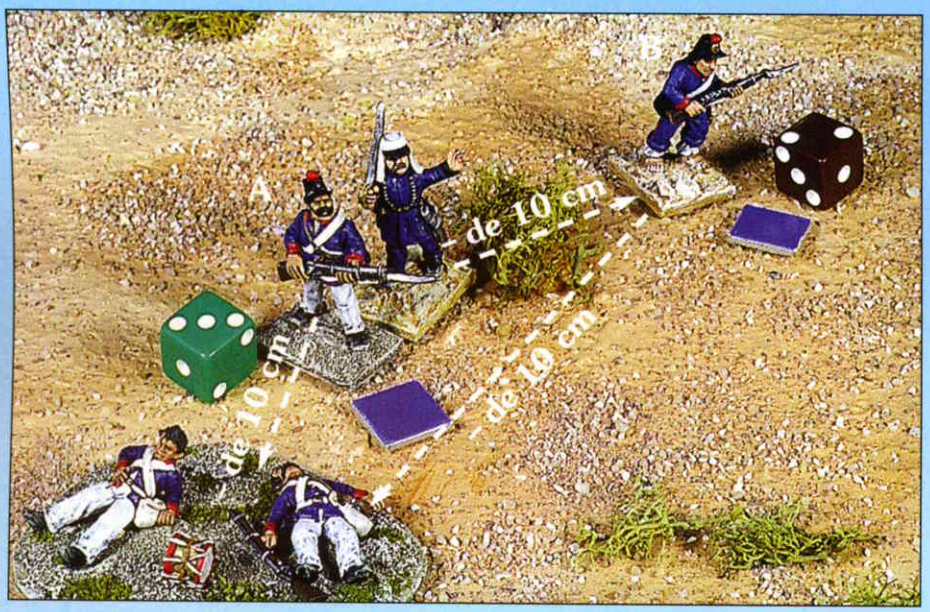
Table de tir

Fusil rayé (un d12), carabine rayée (un d8)												
Distance de tir (cm)	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120 **cm**
Score à obtenir	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12 ou plus
Fusil lisse (un d6)												
Distance de tir (cm)	15	30	40	50	55	60 **cm**						
Score à obtenir	1	2	3	4	5	6 ou plus						
Pistolet (un d6)												
Distance de tir (cm)	5	10	15	20	25	30 **cm**						
Score à obtenir	1	2	3	4	5	6 ou plus						

NB : les distances de tir indiquées sont des distances maximales. Exemple : un tireur au pistolet doit faire 1 ou plus pour toucher de 1 à 5 cm, et il ne peut pas toucher à plus de 30 cm.

Ci-dessus, de haut en bas..
Le colonel Milan, commandant les forces terrestres mexicaines de Véra Cruz, se présente ici habillé en vaquero, avec son état-major à Camerone.

Cavaliers réguliers de l'armée républicaine juariste. La cavalerie mexicaine était composée à 90% de vaqueros, c'est-à-dire tout simplement de garçons vachers ! L'armement principal était la lance, héritage des vieilles armées coloniales espagnoles.



Exemple de test de moral

Les figurine A et B ont reçu un jeton bleu, car elles se trouvent à moins de 10 cm de la figurine qui vient d'être mise hors de combat. Le jouer jette un d6 par figurine et obtient 3 pour la figurine A, + 2 car un officier lui est adjacent, pour un total de 5. La figurine A pourra donc agir normalement durant son activation. Pour la figurine B, le dé obtenu est 2, + 1 pour l'officier à moins de 10 cm, soit un total de 3 : la figurine B conserve son marqueur bleu et ne pourra effectuer aucune action offensive.

Si le cheval est blessé ou hors de combat, il est retiré du jeu et le cavalier est désarçonné. La figurine de cavalier est remplacée par une figurine de piéton équipée et armée de manière identique, et reçoit un **marqueur bleu**.

● **Marqueurs de tir**

Lorsque son arme est déchargée, la figurine reçoit un **marqueur de tir** d'une couleur relative au temps de rechargement de l'arme utilisée ainsi qu'à la qualité du tireur :

— **Pistolet, fusil ou carabine à chargement par la bouche** : marqueur **rouge** pour les miliciens ou conscrits, marqueur **jaune** pour les vétérans.

— **Fusil ou carabine à chargement par la culasse ou par la crosse** : marqueur **jaune** pour les miliciens ou conscrits, marqueur **vert** pour les vétérans.

5 - Armes à répétition

Elles n'équipent qu'une minorité de figurines, en général les officiers ou certains cavaliers.

Une figurine équipée d'une arme à répétition peut effectuer trois tirs maximum par tour de jeu, chaque tentative supplémentaire au delà du **premier** tir occasionnant une pénalité de **– 2**. Le joueur reporte ensuite en vue du tour de jeu suivant le nombre de balles inemployées encore contenues dans l'arme.

Capacité maximale des armes à répétition :

– pistolet Colt ou Lefaucheux : six coups;
– pistolet Le Mat : neuf coups;
– carabine Spencer : sept coups (introduite au Mexique à partir de 1865).

Notes : une figurine ne peut bien évidemment pas tirer plus de balles que n'en contient son arme. Une fois son arme déchargée, la figurine reçoit un marqueur de tir correspondant au mode de chargement de l'arme et à la qualité du tireur.

Une figurine équipée d'une arme à répétition et qui bouge, ou qui recharge, ne peut effectuer qu'un tir maximum lors du tour de jeu.

4 - Corps à corps

Lorsqu'une figurine vient au contact d'une figurine adverse, elles combattent au corps à corps. Le fait de se défendre au corps à corps ne constitue pas une action en soi, une figurine peut donc se défendre au corps à corps et agir (bouger, tirer ou recharger) au cours d'un même tour de jeu.

Chaque joueur jette un dé selon l'arme utilisée par sa figurine :

– machette ou couteau de chasse : un d6;
– sabre : un d8;
– baïonnette : un d10;
– lance : un d12.

Le score obtenu est modifié comme suit (les modificateurs sont cumulatifs) :

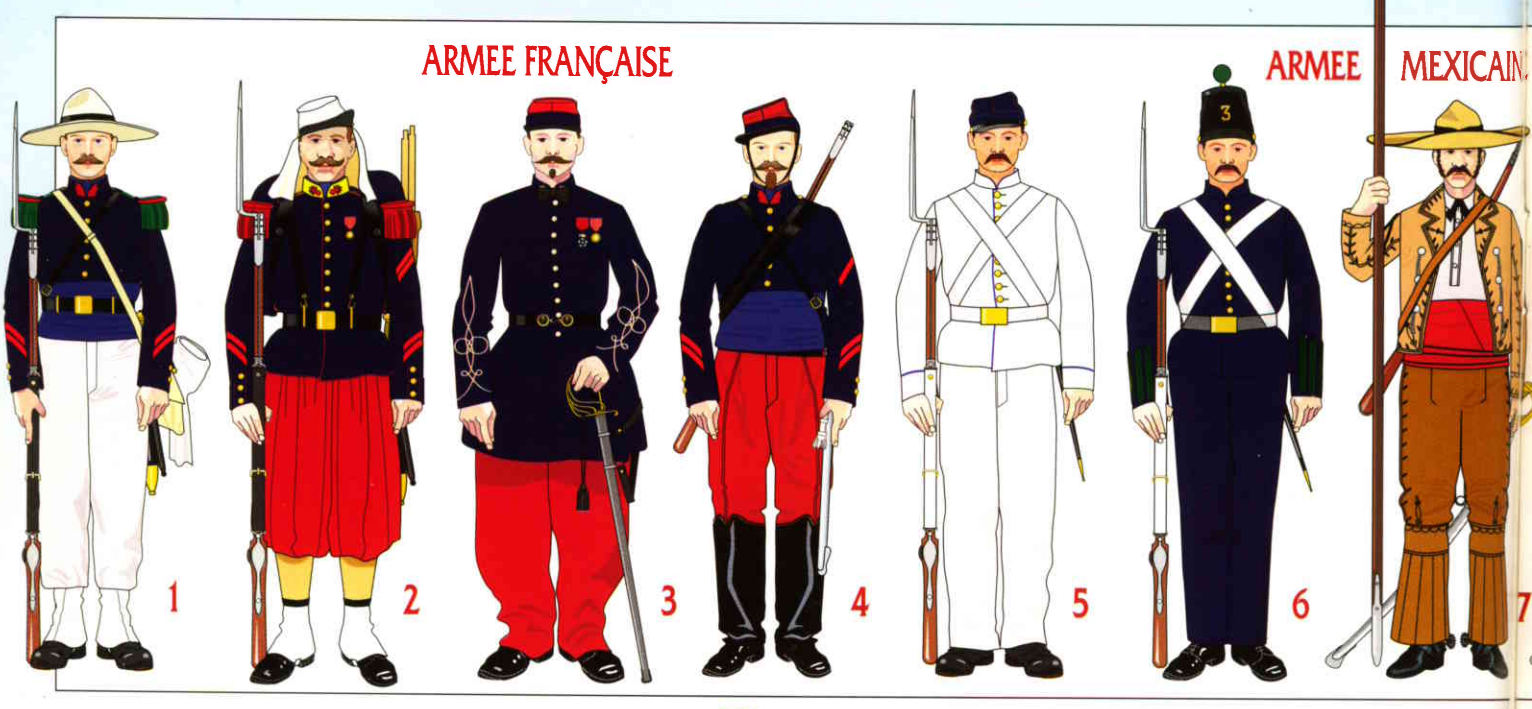
– 1 par corps à corps défensif déja résolu au cours du tour de jeu;
– 1 si la figurine a un marqueur bleu;
– 2 si la figurine est un soldat blessé;
– 2 si la figurine est un milicien;
+ 1 pour l'assaillant s'il s'agit d'un piéton;
+ 2 si la figurine est un vétéran;
+ 2 pour l'assaillant s'il s'agit d'un cavalier monté

La figurine qui obtient le score le plus faible est éliminée et remplacée par un marqueur de perte, et les figurines amies en vue dans un rayon de 10 cm reçoivent un marqueur bleu. En cas d'égalité, les joueurs relancent les dés sans appliquer les modificateurs.

6 - Moral

Un joueur souhaitant activer une figurine qui a reçu un marqueur bleu doit tester son moral. Il jette un **d6**, modifié comme suit :

– 2 si la figurine est blessée;
– 1 si la figurine est un milicien;
+ 1 par officier ami en vue dans les 10 cm, ou si la figurine est un officier;



Les légionnaires font face aux gardes nationaux républicains du bataillon de Cordoba, de la région de Véra Cruz.

+ 1 si la figurine est un vétéran.
+ 2 si un officier est adjacent à la figurine.
Si le total obtenu est :
– 4 ou **plus** : *en avant !* la figurine peut agir normalement. Supprimer le marqueur bleu.
– 1, **2** ou **3** : *la frousse !* La figurine conserve son marqueur bleu. Elle ne peut effectuer aucune action, excepté bouger en direction du couvert le plus proche, et ce mouvement ne doit en aucun cas la rapprocher d'une figurine adverse.
– 0 ou **moins** : *débandade !* La figurine rompt le combat et est éliminée. Les figurines amies dans un rayon de 10 cm reçoivent un marqueur bleu.

Note : les marqueurs bleus ne sont pas cumulatifs, et toute figurine ne peut avoir qu'un marqueur bleu maximum, quelles que soient les circonstances. ❐

Soldats mexicains du bataillon Jalapa en uniforme réglementaire à l'ordonnance de 1856.

Ci-contre.
1. Fusilier de la Légion étrangère, Mexique 1863.
2. Grenadier de la Légion étrangère, Mexique 1863.
3. Officier en tenue ordinaire de la Légion étrangère, Mexique 1863.
4. Cavalier des compagnies montées de la Légion étrangère, Mexique 1863.
5. Fusilier de la garde nationale en tenue de coutil légère.
6. Fusilier du 3e bataillon de la Garde nationale mexicaine, 1863.
7. Cavalier irrégulier (« vaquero »), de l'armée juariste, 1863.
8. Cavalier de l'armée régulière mexicaine, 1863.
(Dessins André Jouineau, © VaeVictis 1997)

Les légionnaires de ce numéro

L'auteur tient à remercier tout particulièrement Christophe Caillaud et Alain Mercier pour leur précieux concours.

Figurines Wargames Foundry et Guernsey Foundry ; peinture et transformations Christophe Caillaud. Remerciements également à Jean-François Blanc et François.

PHILIBERT

JEUX - FIGURINES - MODELISME

- COLLECTIONS OSPREY -

Série "CAMPAIGN"
RORKE'S DRIFT 1876 (n°41) 135 F
OPERATION BAGRATION 1944 (n°42) 135 F
PAVIA 1525 (n°43) 135 F
MAJUBA 1881 (n°44) 135 F

Série "ELITE"
THE GUARDS1914-45 (n°61) 112 F
ZOUAVE UNITS OF THE AMERICAN CIVIL WAR (n°62) 112 F
GERMAN MOUNTAIN/SKI TROOPS (n°63) 112 F

Série "WARRIOR"
UNION CAVALRYMAN 1861-65 (n°13) 112 F
LATE ROMAN CAVALRYMAN 236-565 (n°15) 112 F
BRITISH TOMMY 1914-18 (n°16) 112 F
US MARINE IN VIETNAM (n°17) 112 F

Série "MEN AT ARMS"
REPUBLICAN ROMAN ARMY (n°291) 99 F
KING GEORGE'S ARMY III (n°292) 99 F
RUSSIAN CIVIL WAR I : THE RED ARMY (n°293) 99 F
BRITISH TROOPS IN WEST INDIES (n°294) 99 F
ARMY OF LOUIS XV CAVALRY (n°296) 99 F
RUSSIAN ARMY OF SEVEN YEARS WAR I (n°297) 99 F

Série "NEW VANGUARD"
STUG III (n°19) 115 F
T-34/85 MEDIUM TANK (n°20) 115 F

Frais de port compris - Autres références : nous consulter

- JEUX DE GUERRE -

(nouveautés - sous réserves de disponibilité)

TILSIT EDITIONS (JEUX EN VF)
WATERLOO 1815 (TRAD° DE L'ARMÉE DU NORD) 280
IÉNA 1806 260

AUSTRALIAN DESIGN GROUP
(...nombreux retards, indépendants de notre volonté !)
WORLD IN FLAMES 6th ed. 390
WORLD IN FLAMES 6th Deluxe 800
WORLDS IN F DELUXE update 350
SHIPS IN FLAME 210
PLANES IN FLAME 160
AFRICA IN FLAMES 130
ASIA IN FLAMES 130
WORLDS IN F. ANNUAL 94/95 130

CLASH OF ARMS
THE KINGS WAR 270
ALBUERA-ESPAGNOL 255
CORRUNNA-ESPAGNOL 295
ESPAGNOL-TALAVERA 330
ZORNDORF 230
1807 : THE EAGLES TURN EAST 280
ARMY OF THE HEARTLAND 330
RISING SUN (CMD AT SEA I) 415
SUPERMARINA (CAS II) 370
NO SAILOR BUT A FOOL (CAS III) 182
HARPOON IV 379
ACHTUNG SPITFIRE 270
OVER THE REICH 260
SPEED OF HEAT 290
LANDSHIPS 260
PRELUDE TO DISASTER 235

GAME RESEARCH DESIGN
WAR IN THE DESERT (en stock) 620
A WINTER WAR 230

AVALANCHE PRESS
GREAT WAR AT SEA 280
AVALANCHE : INVAS° OF ITALY 260
MAC'ARTHUR'S RETURN 260
RED PARACHUTE 260
BLOOD ON THE SNOW 260

THE GAMERS
TUNISIA 239
CHAMPION HILL 172
LEROS 239
APRIL'S HARVEST 215
THE ARDENNES 195
NO BETTER PLACE TO DIE 220

DECISION GAMES
KRIEG ! 299
THE 45° SCOTTISH REVOLT 186

GMT
BATTLE FOR NORTH AFRICA 228
SPQR PLAYERS' GUIDE n.c.
SAMURAÏ 299
GLORY 250
INVASION : NORWAY 250
THE THREE DAYS OF GETTYSBURG 390
DIADOCHOÏ 100
GREAT BATTLES OF ALEXANDER 320

ORIFLAM
SAGUNTO 329
ALEXANDRIA 270
YOM KIPPOUR 249
NACH FRANKREICH 349
STALINGRAD 250
AFRIKA 260
LES AILES DE LA GLOIRE 250
SPQR 330
ÉLÉPHANTS DE GUERRE 119
CONSULS 119

AVALON HILL
STONEWALL'S LAST BATTLE 220
HANNIBAL 243
LONDON'S BURNING 220
GERONIMO 235
EMPIRE OF THE RISING SUN 370
BREAKOUT NORMANDY 220
M.B.T. 260
TURN POINT STALINGRAD 210
AVANCED SQUAD LEADER 325
A.S.L. ACTION PACK 1 149
A.S.L. SOLO 265
CARTES A.S.L. / S.L. 35
A.S.L. ANNUAL 95 180
BEYOND VALOR 305
PARATROOPER 189
YANKS 245
PARTISAN 149
WEST OF ALAMEIN 370
LAST HURRAH 149
HOLLOW LEGIONS 189
CODE OF BUSHIDO 299
GUNG HO 375
CROIX DE GUERRE 249
KAMPFGRUPPE PEIPER I 260
KAMPFGRUPPE PEIPER II 300
SQUAD LEADER 225
PEGASUS BRIDGE 230
CROSS OF IRON 189
G.I. ANVIL OF VICTORY 275
CRESCENDO OF DOOM 220

JEUX MICRO
D-DAY (PC ET MAC) 495
OPERATION CRUSADER (PC) 495
FLIGHT COMMANDER II (PC) 495

Liste extraite du tarif général - Prix uniquement valables en vente par correspondance !

VENTE PAR CORRESPONDANCE - COMMENT COMMANDER ?

Par courrier : *sur papier libre accompagné d'un chèque ou d'un mandat postal du montant de la commande (ajouter les frais de port si la commande est inférieure à 450 F)*
Par téléphone : *au **88 32 65 35** avec N° de Carte Bleue ou en contre remboursement.*

TOUS LES ENVOIS SONT POSTES EN COLISSIMO RECOMMANDE
***FRAIS DE PORT** : 35 F EN FRANCE MÉTROPOLITAINE*
***PORT GRATUIT** : POUR LES LIVRES ET POUR TOUTE COMMANDE SUPÉRIEURE A 450 F*

PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE SUR SIMPLE APPEL TÉLÉPHONIQUE

PHILIBERT
12, rue de la Grange
67000 STRASBOURG
✆ 03 88 32 65 35 / ✉ 03 88 32 26 37

Horaires :
Lundi de 14h à 19h
Mar-Ven : de 10h à 12h et de 13h à 19h
Samedi de 9h à 19h non-stop

Ci-contre : **le capitaine Danjou et ses légionnaires. Rendue à la France, la main en bois du capitaine est toujours conservée comme une relique sacrée par la Légion.**

CAMERONE

Comme premier scénario pour *Guerilla !*, *Vae-Victis* se devait de vous proposer le légendaire combat de Camerone.

En mars 1863, trois bataillons de la Légion étrangère débarquent dans le port mexicain de Vera Cruz. Ils viennent renforcer le corps expéditionnaire français qui affronte depuis plus d'un an les troupes du gouvernement libéral de Benito Juarez. Les légionnaires sont alors chargés d'escorter les fourgons qui relient Vera Cruz à Puebla, et c'est pourtant dans l'exercice de ce rôle ingrat qu'ils vont écrire l'une des plus glorieuses pages de l'histoire militaire française.

Le 29 avril, les 65 hommes de la 3e compagnie du 1er bataillon reçoivent l'ordre d'effectuer une mission de reconnaissance entre Chiquihuite et Soledad, en vue d'assurer la protection d'un important convoi de ravitaillement. Au matin du 30 avril, ils bivouaquent au point d'eau de Palo Verde lorsqu'apparaît une colonne ennemie forte de six cents cavaliers.

Le très compétent et charismatique capitaine Danjou, qui commande la troupe française, replie en hâte ses hommes vers le hameau abandonné de Camerone qu'ils ont traversé quelques temps plus tôt. Mais au sortir du village, la cavalerie juariste surgit à nouveau et encercle les légionnaires qui forment immédiatement un carré défensif.

En dépit du terrain plat et dégarni favorisant leurs évolutions, les escadrons mexicains sont repoussés par deux fois, puis les légionnaires se frayent un passage à la baïonnette et investissent les batiments désaffectés. Barricadés aux quatre coins du corps de ferme, ils subissent les assauts furieux des troupiers juaristes qui ont mis pied à terre et cherchent à s'introduire par toutes les issues. Mais les hommes de Danjou tirent juste, et chaque tentative est sanctionnée par de sévères pertes.

A 11 heures, le capitaine Danjou tombe, mortellement frappé d'une balle en pleine poitrine. Auparavant, il avait fait jurer à ses hommes de combattre jusqu'au bout, et ils vont tenir parole. A midi, le son de tambours au lointain laisse croire un instant à l'arrivée de secours, mais il s'agit en fait des 1 200 fantassins mexicains du colonel Milan, qui viennent ajouter le poids de leurs armes à cette lutte déja si inégale. Malgré la soif, la fatigue et la chaleur intense qui les accablent, les légionnaires pris au piège poursuivent le combat sans répit et tiennent en échec leurs assaillants. Ils ne sont plus qu'une poignée lorsqu'à 17 h 30, les soldats juaristes se regroupent pour l'assaut final...

● Terrain

Le mur d'enceinte du corps de ferme fait près de trois mètres de hauteur, mais on considère pour le jeu qu'un soldat peut le franchir en s'agrippant aux aspérités. La figurine doit rester immobile un tour complet au pied du mur sans tirer ni recharger, puis elle est placée sur le faîte. Son mouvement sera réduit d'un tiers au tour suivant.

Le mur soutenant le toit des hangars sud-ouest (abri léger) est à hauteur d'appui, de même que les murets entourant le corral, vestiges d'anciens hangars détruits.

La Hacienda (abri dense) est un bâtiment à un étage, dont la disposition des pièces est identique à celle du rez-de-chaussée.

● Déploiement des troupes

Joueur français (13 figurines) :

– aux barricades : caporal Berg,

– à la brèche : soldats Kuwasseg, Gorski, Pinzinger et Magnin.

– dans les hangars sud-ouest : sous-lieutenant Maudet, sergent Morzicki, caporal Maine, soldats Wensel, Cattau, Constantin, Leonard et Bartholotto.

Les légionnaires sont **vétérans** et sont armés de fusils rayés modèle 1857 (y compris le s.-l. Maudet), à chargement par le bouche, à l'exception des sous-officiers, qui peuvent être dotés de la carabine dite « de chasseur » à chargement par la bouche.

Joueur mexicain

Le joueur mexicain déploie 16 fantassins (dont un officier) sur la route. A chaque fin de tour, il jette un d6 et fait entrer au bord nord de la table de jeu un nombre de figurines dont le coût totalise le score obtenu :

– fantassin/cavalier démonté : 1 point

– cavalier monté : 2 points

– officier : 3 points.

Les soldats mexicains sont **miliciens** ; les fantassins sont équipés de fusils rayés Enfield ou Springfield rayés à chargement par la bouche. Les cavaliers sont dotés de la lance (utilisable uniquement à cheval !), de carabines rayées modèle 1855 à chargement par la bouche, voire de pistolets Colt. Les officiers sont armés de pistolets Colt ou Le Mat, et de sabres.

● Règle spéciale : les feux de salve

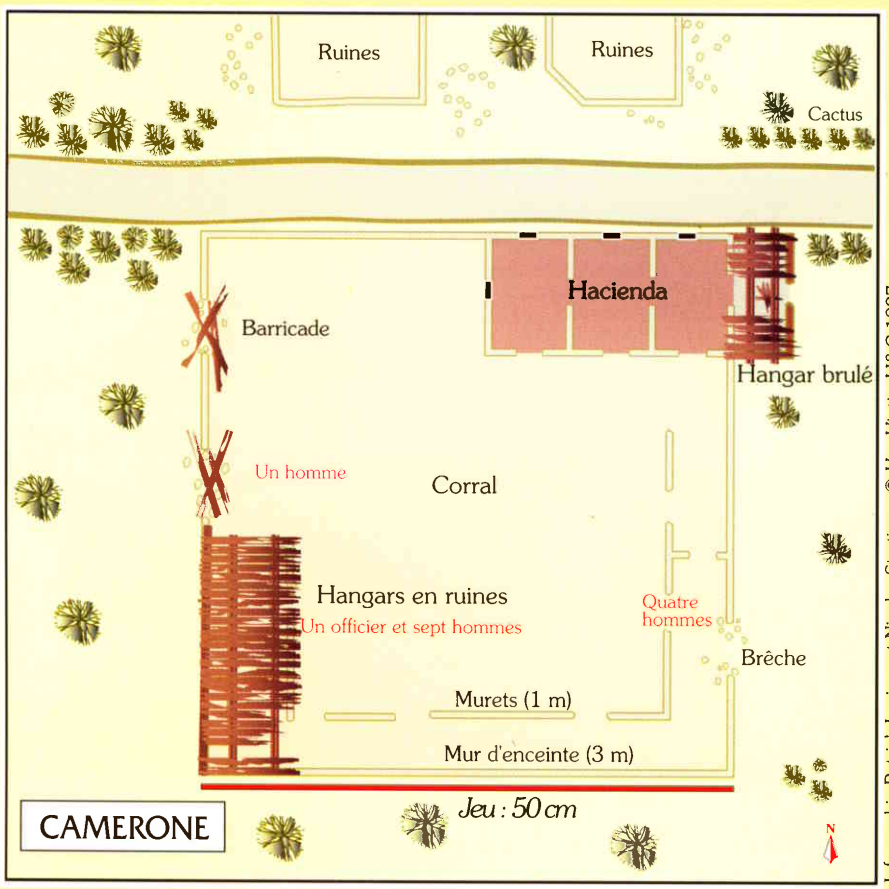
Le joueur active un officier, qui doit ajuster (action de tirer). Il peut alors faire tirer simultanément toutes les figurines dans un rayon de 10 cm autour de l'officier, qui n'ont pas encore été jouées et qui n'ont pas de marqueur de tir. Les figurines doivent rester immobiles durant le tour de jeu. Le joueur devra ensuite passer son tour autant de fois qu'il aura fait tirer de figurines en plus de de l'officier.

La partie dure **12 tours** de jeu. Les légionnaires doivent se battre jusqu'au bout, ils l'ont juré !

● Epilogue

Vers 18 h, les cinq légionnaires encore valides retranchés dans le hangar tirent leurs dernières cartouches puis, au commandement du sous-lieutenant Maudet, chargent à la baïonnette dans une ultime et superbe démonstation de bravoure. Ils sont accueillis par un déluge de plomb, et Maudet s'effondre immédiatement, en dépit de l'abnégation du fusiller Cattau qui lui fait un rempart de son corps, et tombe lui aussi, atteint par dix-neuf balles. Seuls trois survivants, le caporal Maine et les soldats Constantin et Wenzel, seront capturés. La 3e compagnie a cessé d'exister, mais les légionnaires ont accompli leur mission : alerté, le convoi a rebroussé chemin.

Surtout, ils ont inscrit dans la légende la magnifique devise de la Légion étrangère : honneur et fidélité ! ❐

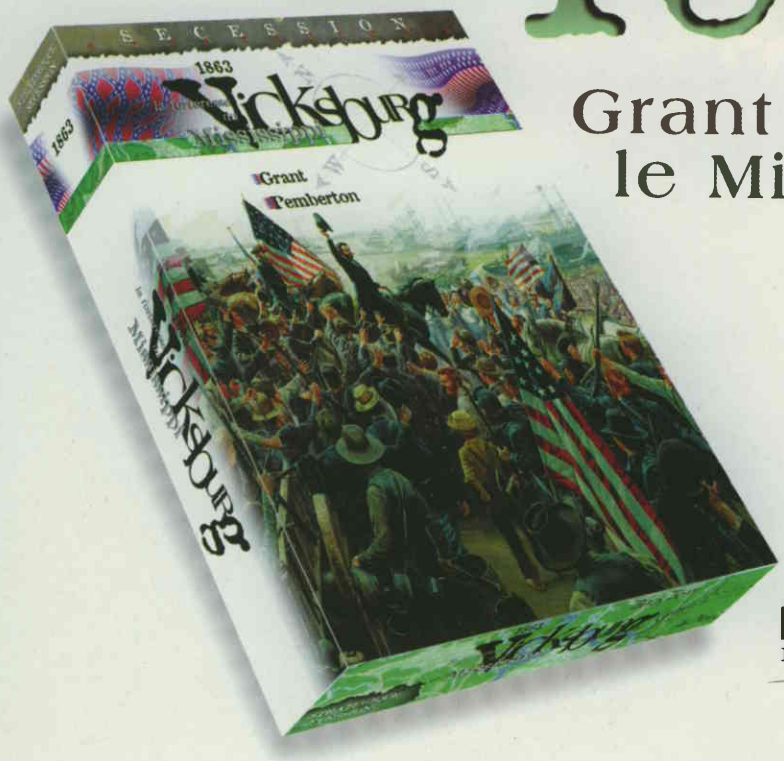


Infographie Patrick Lesieur et Nicolas Stratigos. © *Vae Victis*, H&C 1997

dans la série "Civil War Campaign" enfin en français

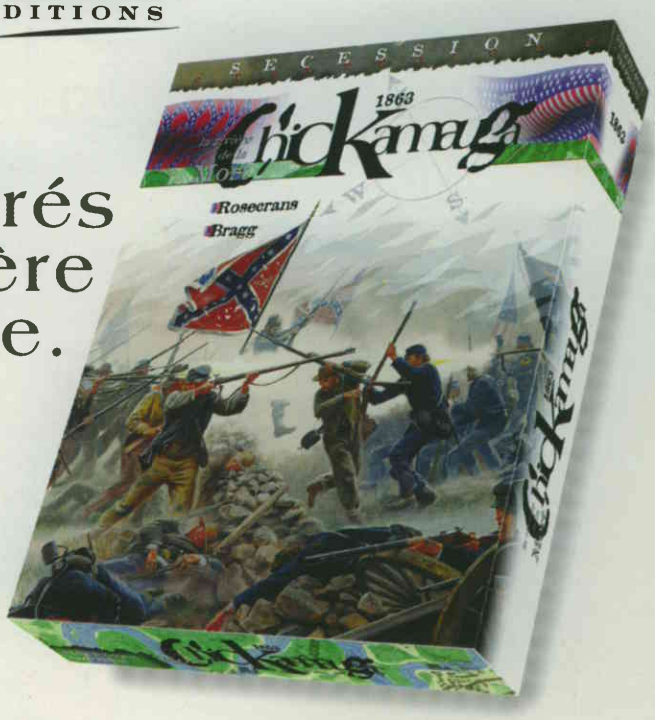
1863

Grant envahit le Mississippi...



SYSTÈME STRATÉGIQUE
1 pion = 1 brigade ou 1 division
1 zone = 20 km² environ
complexité : simple,
idéal pour débutant.

TILSIT ÉDITIONS



...et les Confédérés emportent leur dernière grande victoire.

"Avec une présentation impeccable et un système vraiment agréable à pratiquer, la série Civil War Campaign propose peut-être ce qui existe de mieux en matière de guerre de sécession"

VAE VICTIS

En vente chez votre revendeur habituel. Info tel. TILSIT Éditions : 01 69 79 69 20 -France-

par correspondance en retournant ce bon de commande dûment complété (à TILSIT Éditions, 37 route Versailles 91160 CHAMPLAN), muni de votre règlement par chèque bancaire à l'ordre de TILSIT Éditions.

JE SOUSSIGNÉ
NOM PRÉNOM
ADRESSE
CP VILLE

COMMANDE par le présent document
☐ exemplaire(s) de VICKSBURG au prix unitaire de 260F + 30F de frais de port et d'emballage
☐ exemplaire(s) de CHICKAMAUGA au prix unitaire de 260F + 30F de frais de port et d'emballage

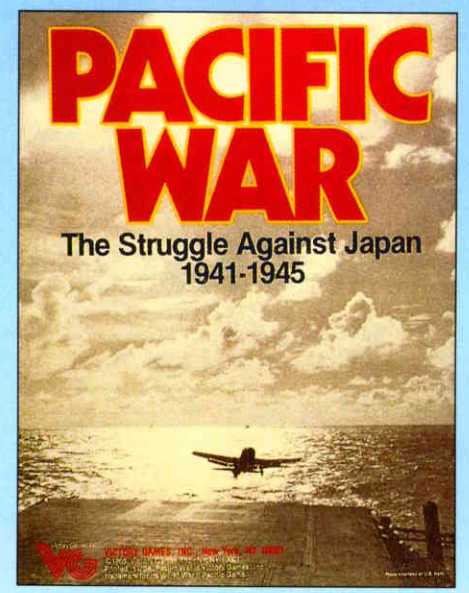
valable en France métropolitaine dans les limites des stocks

PACIFIC WAR

Un jeu à l'échelle de l'océan

JEU phénomène à l'échelle d'un immense théâtre d'opérations, *Pacific War* est la simulation de référence pour les combats en Asie de 1941 à 1945. Avec *VaeVictis*, présentation et analyse d'un jeu mythique et ultime...

Par Luc OLIVIER



La guerre du Pacifique s'est jouée sur une surface immense, entre l'Asie et Océanie, et sur le plus grand océan du monde, parsemé d'îlots et d'atolls. Cette guerre a opposé des flottes gigantesques dans d'extraordinaires batailles aéronavales ou d'énormes débarquements. Ainsi, le débarquement de mars 1945 à Okinawa a mobilisé autant de moyens logistiques que l'opération Overlord en Normandie. Entre l'atoll de Tarawa la sanglante, la jungle invivable de Nouvelle-Guinée ou l'immensité de la Chine, les joueurs devront apprendre à maîtriser toutes les subtilités de la stratégie et de la géopolitique mondiale grâce à un classique du genre : ***Pacific War***.

La première contrainte d'un jeu à une telle échelle (près du quart du globe) est de représenter la rondeur de la terre mise à plat sur une carte, en fait le système de projection. Le système retenu ici distant les terres émergées mais permet de respecter des distances constantes entre hexagones, chacun valant 160 km. Les joueurs auront du mal au début à retrouver leur géographie car la projection n'est pas classique, mais l'intérêt est de garantir des mouvements navals ou aériens homogènes quelle que soit la latitude. Deux cartes présentent clairement le terrain : la terre avec un relief souvent très contraignant et peu propice aux manœuvres militaires, et d'immenses espaces maritimes irrégulièrement ponctués d'îles ou d'archipels.

Les unités

Près de 2 000 pions illustrent l'ensemble des forces présentes : Japonais, Chinois nationalistes et communistes, Hollandais, Britanniques, Australiens, Indiens, Néo-Zélandais, Américains et Français. Ces pions représentent les trois armées de façon très précise, et permettent de simuler rapidement et facilement les combats et actions de chaque armée grâce aux très nombreuses caractéristiques qui les garnissent :

La marine : un pion représente un navire majeur ou un groupe de navires secondaires (croiseurs, destroyers, sous-marins, transports, etc.) qui dispose de caractéristiques de tirs, de DCA, de torpilles et de lutte anti-sous marine. Chaque pion est en outre doté de pas de perte et d'un coût d'activation pour les opérations. Les navires sont placés soit dans des ports ou ancrages, soit en opérations au sein d'une Task Force.

L'aviation : un pion représente un groupe d'avions qui dispose de 1, 2 ou 4 moteurs (E1 à E4) avec des caractéristiques anti-air, sol ou mer, un coût d'activation et un niveau d'expérience pour les pilotes (de L0 à L2). Chaque pion avion peut avoir de un à six pas, un pas représentant 15 avions. Ces pions sont placés sur des aérodromes — petits ou grands — qui existent au début du jeu ou peuvent être construits durant la partie.

Unités terrestres : un pion représente une troupe terrestre, allant du bataillon au corps d'armée, dotée d'un nombre de pas (chaque pas équivalent à un bataillon), d'un coût d'activation et d'un niveau de qualité. Cette qualité sert pour les tests de moral durant le jeu et comme modificateur lors des combats. Les combats se déroulent sur le même hex. et entraînent des pertes de pas avec éventuellement un recul, ils sont très sommairement traités car leur rôle à cette échelle reste très global.

Enfin, des marqueurs divers apparaissent sur la carte, comme les ports pour baser les navires et servir de base d'opérations, les aérodromes qui permettent d'installer l'aviation et les quartiers généraux nécessaires pour lancer et suivre les opérations. D'autres marqueurs servent à comptabiliser les pertes ou tous les éléments de marquage du jeu.

Les pions d'unités combattantes — exceptés les sous-marins en mission (c'est paradoxal mais c'est comme ça) — n'apparaissent jamais sur la carte. Ainsi, les pions bateaux activés sont groupés en différentes Task forces (TF) ; seul le pion TF non-identifié est déplacé sur la carte, les bateaux étant placés sur une aide de jeu hors-carte. Les avions, les troupes au sol et les navires au port sont également placés sur une aide de jeu avec un pion de Force numéroté qui les représente sur la carte. Le système est valable à la fois pour éviter les empilements mais aussi pour garder les forces secrètes. Ne subsistent sur la carte que les marqueurs de forces et Task forces, les aérodromes, les ports et les QG, ce qui permet d'observer rapidement l'occupation du terrain et de se concentrer sur la stratégie à mettre en œuvre.

Un gros livret de règles et de nombreux dépliants permettent de saisir « facilement » le système de jeu qui peut s'apprendre en deux temps, suivant les scénarios. D'abord les niveaux Engagement et Bataille, qui détaillent les mécanismes de combat et le déroulement d'un cycle de bataille. Ils permettent, grâce à cinq engagements et huit batailles, de saisir l'essentiel des règles tactiques et opérationnelles. Si le niveau Engagement est sommaire et valable uniquement en solitaire pour apprendre les règles, le niveau Bataille permet en quelques heures de simuler correctement les engagements aéronavals majeurs de la guerre du Pacifique : la Mer de Corail, Midway, les combats autour de Guadalcanal ou la Mer des Philippines.

La deuxième partie des règles présente les niveaux Campagne et stratégique qui précisent les mécanismes de gestion d'opération, d'activation de troupes et de guerre stratégique. Le niveau Campagne présente six scénarios, très intéressants à jouer et qui permettent de simuler des phases précises de la guerre : les trois premiers mois de conquêtes japonaises, les six mois autour de Guadalcanal, les campagnes des Salomons et de Nouvelle-Guinée. Au dire du concepteur, ce sont ces scénarios qui représentent réellement le cœur de *Pacific War* car ils sont relativement équilibrés et concentrés sur une phase précise du conflit.

Enfin, le niveau stratégique reproduit l'intégralité du conflit sur tout le théâtre et toute la durée, avec cependant une option courte pour finir en février 1943. Ce scénario stratégique est évidemment passionnant et présente un intérêt à tous les niveaux de simulation mais il nécessite beaucoup de temps et de place (il se joue idéalement en équipe).

L'aspect tactique : les combats

Le premier élément à appréhender dans *Pacific War* est le mécanisme de combats, extrêmement simple. La plupart des valeurs inscrites sur les pions s'utilisent directement lors de combats qui ont lieu au cours de phases spécifiques du tour de jeu. Les caractéristiques de combat, navals ou aériens, servent directement à résoudre les actions grâce à un dé à dix faces et une table générale. En gros, pour réussir une action navale — bombardement de troupes au sol, tir de torpilles sur un bateau —, il suffit de tirer un résultat inférieur ou égal à sa capacité.

Suivant le résultat tiré, les pertes peuvent être plus ou moins lourdes, et même entraîner des

résultats critiques. Pour les batailles navales, on utilise un petit écran à part, sur lequel s'affrontent en trois rounds les bateaux des deux camps, avec un calcul pour les distances et les options tactiques. Les combats aériens se déroulent avec un système similaire suivant la mission retenue : suprématie aérienne ou bombardement. Le niveau d'expérience, qui représente en fait à la fois les pilotes et le matériel, est très important et influe directement sur les valeurs de combat du pion.

Un facteur essentiel avant tout combat est la détection de l'ennemi. En effet, les Task forces et les missions aériennes commencent leurs actions en étant non-détectées, et avant de pouvoir être attaquées — combat naval, interception aérienne ou tirs de DCA —, elles devront être détectées. La réussite d'une détection dépend de la distance et de différents facteurs propres à chaque camp (par exemple le radar allié qui évolue au cours de la guerre) et naturellement d'un jet de dé.

Ce repérage est fondamental pour intercepter un ennemi à portée ou éviter une attaque surprise toujours dévastatrice ; par exemple, le mitraillage d'avions alignés sur un aérodrome ou la destruction d'un porte-avion aveugle... Ce mécanisme permet des attaques simultanées d'aviations embarquées sur des flottes conjointement détectées, comme à Midway par exemple, ou au contraire la destruction unilatérale de navires comme la flotte japonaise lors de la bataille de la Mer des Philippines ou du golfe de Leyte.

Les unités aériennes, navales et terrestres agissent souvent en inter-actions. La réflexion inter-armées est largement présente et demande à être bien maîtrisée, notamment lors d'opérations amphibies ou d'engagements aéronavals. Ainsi, les bateaux transportent les troupes et les avions, les avions protègent les bateaux et aident les troupes, tandis que les troupes capturent les ports et aérodromes nécessaires au rebasement... Enfin, la détection, fondamentale, doit être bien préparée grâce aux bons déploiements d'aérodromes, d'hydravions et un mouvement prudent des flottes de portes-avions, véritables maîtres du jeu.

Le déroulement d'une opération

Les scénarios se jouent à base d'opérations qui se déroulent dans le temps. En effet, le découpage du temps est une notion inédite et cruciale du jeu car toute opération se déroule dans un délai maximal de 14 à 28 jours. Comme les distances sont longues et que les navires doivent être à l'ancre à la fin de l'opération sous peine de consommer du temps de pénalité ou de finir en remorque (avec une indisponibilité de trois mois), il faut calculer précisément les déplacements à effectuer.

Le camp qui lance l'opération (selon le scénario) active ses unités et lance ses TF sur les objectifs retenus. Le défenseur, pour sa part, détermine le niveau du renseignement opérationnel qui permettra de tester sa réaction face à l'opération ennemie (également donné par le scénario).

Une fois les unités activées, l'opération commence : le temps se découpe alors en mouvement opérationnel — tant que l'adversaire ne réagit pas — et cycles de bataille — lorsque le camp qui lance l'opération le décide ou que l'adversaire réagit. La réaction dépend donc du niveau de renseignement opérationnel et d'un jet de dé sur une table, avec quatre résultats possibles : surprise stratégique (le défenseur est totalement passif et ne réagit que lorsque l'ennemi lui passe sous le nez !), interception (le défenseur peut réagir au bout d'une journée d'opération ennemie) et embuscade ou embuscade de porte-avions, qui donnent l'entière initiative au défenseur (comme à Midway).

Le mouvement opérationnel permet de mouvoir rapidement les Task forces mais interdit les combats, chaque déplacement durant 1/3 de journée. Dès la réaction du défenseur, on passe en cycles de bataille, de deux jours chacun. Durant chaque cycle, le tirage de l'initiative permet au gagnant d'agir en premier, puis les conditions de luminosité déterminent les possibilités aériennes des joueurs, et enfin une succession de phases permet aux deux camps de bouger et combattre.

Le camp détenant l'initiative est vraiment favorisé car il pourra bouger et combattre en premier, sachant par exemple qu'il n'y a qu'une phase de combat terrestre et qu'elle se situe avant le mouvement terrestre du joueur sans initiative. Le camp qui lance l'opération est plus ou moins avantagé pour l'initiative suivant le niveau de réaction du défenseur. L'ensemble des mécanismes est très fin et reproduit globalement les résultats historiques ; quelques scénarios de batailles permettent de maîtriser parfaitement le système.

Cette photo illustre notre exemple de jeu (voir page suivante), sur la prise de Manille en décembre 1941.

La gestion d'une campagne

Une fois les mécanismes tactiques et opérationnels assimilés, le niveau Campagne est parfait pour exploiter les possibilités du jeu. Chaque camp dispose en début de mois de points de commandement, donnés par le scénario. Ces points vont servir à activer des unités pour lancer des opérations ou réagir aux actions ennemies. A cette étape, le QG devient important car c'est lui qui va permettre les activations dans son rayon d'action.

Les deux joueurs calculent les points qu'ils comptent consommer puis le déclarent, celui qui dépense le plus gagnant le droit de lancer son opération avec le nombre de points annoncés. Il active chaque pion individuellement suivant son coût, tel qu'indiqué sur le pion. En fonction du montant global, il doit de plus payer des « frais d'état-major ». Il détermine surtout la durée de l'opération : 14, 21 ou 28 jours, sachant que chaque semaine au-delà de deux double les coûts d'activation. Il compose alors ses TF puis commence ses mouvements opérationnels. Le défenseur pour sa part tire son niveau de réaction qui lui permet à son tour de dépenser un certain nombre de points de commandement en activation d'unités.

Durant chaque cycle de bataille, les deux camps ont la possibilité d'activer de nouveaux moyens à partir de n'importe quel QG. Ce mécanisme d'activation en fin de chaque cycle est très intéressant pour les deux camps : pour l'attaquant, il permet d'activer des troupes hors du QG principal — ce qui n'est pas permis au lancement d'une opération —, pour le défenseur il rend possible le lancement de diversions dans un secteur jusqu'alors calme, pour obliger l'attaquant à réagir ou abréger son opération. Une opération se finit à sa durée légale si elle n'est pas prolongée par du temps de pénalité, mais elle peut être terminée prématurément par l'attaquant s'il désactive toutes les unités activées préalablement ; plus aucune action offensive n'est alors possible et il reste sept jours pour regagner un port.

Dernier point important, pour être activée, une unité devra être ravitaillée c'est-à-dire à portée d'un QG ou de son prolongement, une base de soutien opérationnel, sachant que cette ligne est coupée si l'hex. est occupé par l'ennemi ou si elle passe dans les deux hex. d'un aérodrome garni d'avions, condition qui sont annulées par la présence d'unités amies. Les unités non ravitaillées peuvent perdre des hommes et sont inactivables.

Le jeu stratégique

Le niveau stratégique permet de rejouer l'intégralité du conflit, le but étant pour les Alliés de neutraliser le Japon à l'été 1945, le Japonais cherchant quant à lui à retarder l'échéance. Ce niveau rajoute principalement la guerre stratégique, qui permet de comprendre comment sont obtenus et perdus les points de commandement utilisés lors des opérations.

Pour le Japonais, les points de commandement dépendent de ses ressources propres et de sa sphère de co-prospérité. Les points donnés par la sphè-

PACIFIC WAR

Jeu stratégique et opérationnel sur la guerre du Pacifique édité par Victory Games. Un hex. = 160 km, un pion = un navire ou groupe de navires, un pas aérien = 15 avions, un pas terrestre = un bataillon.

Qualités : excellent modèle de simulation, très complet et très agréable à pratiquer à tout niveau de détail.

Défauts : règles relativement complexes à maîtriser. Très peu de règles politiques et aucun choix de constructions d'unités (renforts historiques pour toute la guerre).

EXEMPLE DE JEU : LA CHUTE DE MANILLE EN DÉCEMBRE 1941

Pour présenter plus en détail les mécanismes de *Pacific War*, nous vous proposons un exemple d'opération japonaise de début de guerre.

Le QG japonais Sud, basé à Saïgon, est activé avec 115 points pour une opération de 21 jours. Il commande dans un rayon de 25 hex. navals et coûte 4 points de « frais d'état-major » qui sont triplés car l'opération dépasse les 31 points.

L'objectif va être de capturer Singapour et la Malaisie, les Philippines (Luçon et Mindanao) et Bornéo. Trois Task forces sont constituées, chacune autour d'un transport amphibie : une pour Manille sur l'île de Luçon, la deuxième pour Mindanao et la dernière pour Bornéo. Trois divisions et un régiment partent à pied d'Indochine pour conquérir la Malaisie, enfin quatre flottes aériennes sont constituées pour appuyer les invasions. Nous nous intéressons dans cet exemple à l'assaut sur Luçon.

Les conditions initiales donnent une attaque surprise comme niveau de renseignement opérationnel, ce qui veut dire que le Japonais peut prolonger la phase de mouvement opérationnel tant qu'une flotte n'est pas détectée dans les deux hexagones par un avion ennemi. L'Allié ayant choisi de replier tous ses avions à Manille, le premier débarquement agira comme événement-butoir car le Japonais devra nécessairement passer en cycle de bataille pour débarquer. La première action opérationnelle sera de charger les troupes dans les navires (48e division), puis ceux-ci quitteront leur port des Pescadores pour la zone de débarquement.

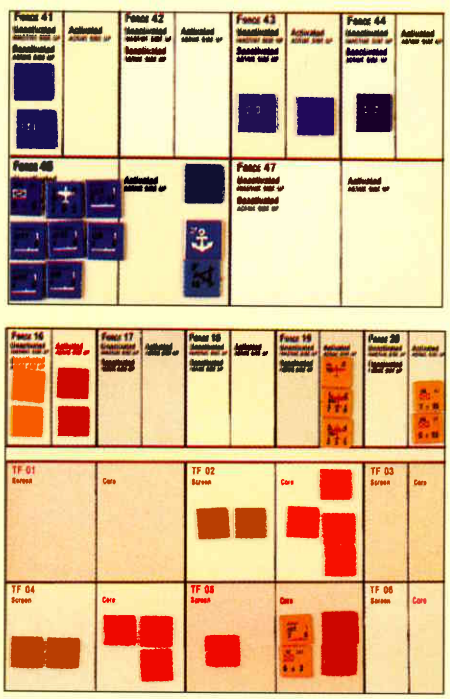
En trois jours, la Task force est sur l'objectif. Le Japonais choisit d'avoir l'initiative et d'être le matin (ce qui est permis au premier cycle car le niveau de renseignement est attaque surprise) ; le débarquement se déroule sans problème puisqu'il n'y a pas d'ennemis — la 48e division est à terre en 4020 au sud de Luçon —, tandis que des avions vont provoquer l'aviation américaine basée à Manille. Avec un mauvais résultats (9 au dé alors qu'un 6 était requis pour repérer des avions dans l'hex.), les Américains sont surpris et leur aviation est bombardée au sol (la DCA réagit et inflige un pas de perte aux bombardiers japonais. A la fin du tour, les Américains activent tous les sous-marins présents dans le port de Manille, autant pour gêner les navires ennemis que pour les sauver d'une destruction certaine en cas de capture du port. Le marqueur Jour est finalement avancé de deux jours (5 décembre 1941).

Par chance, les Japonais gagnent l'initiative du Cycle suivant, mais la luminosité est passé à « crépuscule » ce qui gêne fortement les atterrissages et interdit les missions aériennes. Les Task forces s'installent sur l'hex. de Manille, occupée par une division américaine, en vue de la pilonner. Puis les troupes débarquées s'ébranlent pour Manille.

La dernière action est le bombardement de Manille, qui occasionne un test de qualité pour le corps de réserve américain. Avec une qualité de 5 et un dé de 6, le test est échoué, la division est démoralisée, ce qui divise par deux son efficacité. Pour leur part, les sous-marins américains ne peuvent pas attaquer les navires ennemis car ils sont en fait de l'autre côté de l'île !, ils vont donc se replier vers l'Australie en vue d'harceler la marine marchande japonaise en phase stratégique du mois suivant. Le marqueur Jour est avancé de deux jours (7 décembre 1941).

Vue rapprochée sur les opérations contre les Philipines après le débarquement japonais.

Le tour suivant voit encore l'initiative acquise par le Japonais, avec un tour de nuit cette fois-ci (pas de missions aériennes pour le tour). La division japonaise attaque l'hex. de terrain clair avant Manille, qui contient le corps de North Luzon (4 d'efficacité et 12 pas). La 48e division nippone est moins nombreuse mais de meilleure qualité (7 d'efficacité et 11 pas). Le combat est un succès total car l'Américain prend trois pertes et recule dans Manille, le Japonais une seule perte ; de plus, l'Américain doit faire un test de qualité, il échoue et devient démoralisé. A la fin du tour, les bateaux bombardent encore : un autre test échoué fait perdre un pas de plus au corps de réserve américain. Les deux corps tentent de se rallier mais échouent. Le marqueur Jour est avancé de deux jours (9 décembre 1941).



La composition exacte des Task Force des deux camps est placée sur les aides de jeu correspondantes, avec ici les unités américaines en haut, les Japonais en bas.

Cette fois-ci, l'Américain gagne l'initiative, la luminosité est « petit matin » mais comme les avions américains n'ont pas étés activés, ils ne partent pas en mission. Comme les Américains n'ont pas de troupes activées, il n'y a pas de combat terrestre. La division japonaise avance dans l'hex. de Manille et les avions attaquent la base. Cette fois, les avions sont repérés, et la chasse américaine décolle pour une patrouille de combat aérien (les Américains subissent deux pertes et n'en infligent aucune, par contre la DCA inflige une perte). Le raid aérien inflige un pas à la piste qui avait été réparée entre temps, mais pas aux avions qui ont pu décoller. Encore un bombardement naval dirigé cette fois contre les deux corps qui perdent chacun un pas. Par chance, le corps de Réserve réussit son ralliement (1 au dé pour un niveau de qualité de 2). Le marqueur Jour est avancé de deux jours (11 décembre 1941).

Dernier tour de notre exemple, les Japonais obtiennent l'initiative et la luminosité passe en après-midi. Un raid aérien final détruit le dernier pas d'aviation, puis c'est le combat terrestre pour Manille (le terrain est jungle/colline, ce qui réduit de deux la colonne de différentiel de qualité). Un superbe jet de 1 inflige 2 pas à l'attaquant et 4 au défenseur, et contraint surtout la défense au recul après un test raté (vers la péninsule de Bataan).

Manille est tombé en 13 jours, le QG de Mac Arthur est dissous et le port peut désormais être utilisé comme base. La destruction des dernières forces américaine prendra encore quelques temps (surtout la forteresse de Corregidor) mais l'essentiel est fait... ❐

re (Indonésie, Chine, Sud-Est asiatique) sont à conquérir le plus vite possible, ce qui dirige l'effort initial japonais. Le dernier facteur de calcul est l'état de la marine marchande. L'Américain peut agir par bombardement stratégique pour réduire les ressources de l'archipel nippon et par l'emploi de sous-marins contre la flotte de commerce.

Les points de commandement américains sont donnés par une table, suivant le niveau de l'initiative stratégique. Cette initiative dépend des actions et réussites des deux camps, en faveur du Japonais au début puis en faveur des Alliés. Les deux camps doivent enfin gérer la répartitions des points de commandement chaque mois entre les différents QG, avec possibilité d'en capitaliser une partie pour des opérations futures.

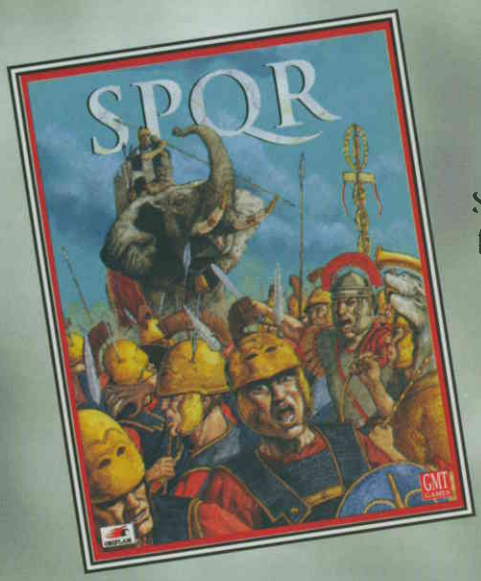
Il faut également, pour les deux camps, gérer les remplacements aériens sur le long terme et l'arrivée des renforts, notamment par transports stratégiques entre QG, encore une fois en fonction des opérations futures.

Bien que datant d'une douzaine d'années, *Pacific War* a gardé toute sa fraîcheur, et il demeure incontestablement le meilleur jeu stratégico-opérationnel sur la guerre du Pacifique (ce que reflète notre notation). Le jeu est remarquable par ses mécanismes de simulation multi-niveaux et par sa grande quantité de scénarios, qui permettent d'étudier de nombreuses facettes du conflit, à la fois sous un aspect stratégique, en gérant l'économie des moyens et leur répartition, mais aussi sous un aspect opérationnel, voire tactique lorsque la bataille, navale ou aéronavale, s'engage. S'il faut compter plusieurs mois pour venir à bien de la campagne complète, voilà réellement un jeu à l'échelle de l'océan Pacifique ! ❐

Remerciements à Marc Boissonade, Laurent Boukobza, Jérome Carrié, Henri Gautier, Stéphane Lopin et Jean-Luc Tourdjman.

SPQR

«Premier Consul, prenez la tête de nos légions et montrez au monde la force de l'Empire !»



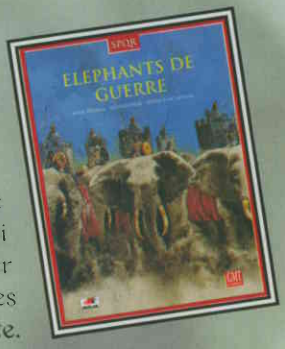
Avec S.P.Q.R., vous pourrez diriger l'une des plus grandes armées de l'antiquité face à ses ennemis héréditaires.

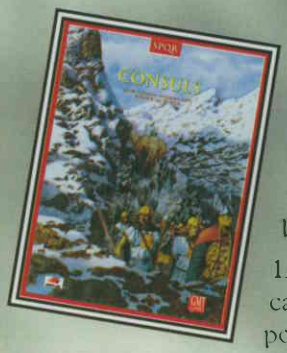
S.P.Q.R. : le jeu développe développe cinq grandes batailles qui firent de Rome une puissance impériale. Ces batailles opposent les légions aux Carthaginois, Macédoniens et à l'armée mercenaire de Pyrrhus, roi d'Epire. Vous combattrez à Cynocéphale, Cannes, Zama, Bagradas et Beneventum.

La boite comprend les règles, trois planches de pions, quatre cartes permettant de simuler les différentes batailles. Cette simulation vous permettra de découvrir l'art de la guerre antique et d'égaler Scipio et Hannibal.

Eléphant de Guerre : ce supplément reprend deux nouvelles batailles capitales, Raphia et Magnésie.

Il comprend une planche de pions supplémentaire qui s'avèrera nécessaire pour jouer les conflits des extensions éditées par la suite.





Consuls : ce second supplément décrit les batailles de la Trébie et du Metaure mettant en scène les armées d'invasion d'Hannibal après leur passage à travers les Alpes.

Le livret contient deux grandes cartes et des règles spécifiques pour appréhender ces scénarios.

La saga continue avec «Les Victoires de Pirrhus».

Le roi d'Epire se lance à la conquête de la jeune république romaine. De cette tentative, deux grandes batailles furent retenues : Heraclea et Ausculum. L'extension contiendra deux grandes cartes représentant les lieux des conflits ainsi que des règles appropriées. Elle sera disponible très prochainement.

BON DE SOUSCRIPTION

A renvoyer avec votre règlement par chèque à l'ordre d'ORIFLAM, 132, rue de Marly 57158 Montigny-les-Metz

Oui, je désire recevoir .... exemplaires de l'édition française « *des Victoires de Pyrrhus* » au prix unitaire de 90 F Franco pour toute commande passée avant le **31/08/97**.

Nom : ..... **Prénom :** .....

Adresse : .....

Code postal : .....**Ville :** .....**Téléphone :** .....

Adresse e-mail Oriflam : Oriflam@ bplorraine. Fr

LA BATAILLE D'ECKMUHL
Et vive l'Empereur !

Avec *La bataille d'Eckmühl*, l'éditeur français Azure Wish poursuit le développement de la très bonne série *Vive l'Empereur !*, publiée en son temps chez Socomer.

Par Grégory ANTON

Azure Wish Editions a bâti sa réputation en publiant des jeux complexes sur de vastes périodes de l'histoire (*Europa Universalis*, *Grand Siècle*) ou en choisissant des thèmes originaux (comme *Rossyia 17*, excellent jeu sur la guerre civile russe). En relançant la série *Vive l'Empereur !*, cet éditeur s'attaque depuis peu au marché grand-tactique napoléonien, période et échelle où des séries étrangères comme *La Bataille* (Clash of Arms) et les jeux de Simtac apparaissent indétronables. Le défi était d'envergure mais le système mis au point par Didier Rouy tient, comme on va le voir, largement la comparaison et a les qualités pour séduire le public français et s'imposer comme un classique.

Le matériel de jeu

Si, à l'ouverture de la boîte, le livret de règles relativement épais (21 pages de règles standards, 12 pages de règles avancées et diverses notes constituant un total de 36 pages) peut faire craindre à un jeu complexe, il n'est en rien. Cela s'explique par une multiplication des illustrations et par le soucis d'aérer les règles afin de les rendre plus claires. Les aides de jeu sont nombreux et forts pratiques. Néanmoins, comme toujours avec les produits Azure Wish, le principal reproche porte sur la présentation du livret de règles, en noir et blanc et sur photocopies A3 pliées en deux.

La boîte comprend 300 pions, la plupart des unités ayant plusieurs pions pour les représenter à différents niveaux de pertes. En dépit du grand nombre d'informations qu'ils arborent (puissance de feu, valeur au choc, valeur et symbole d'effectif, moral, capacité de mouvement, portée de tir, identification historique, zone de front, numéro d'unité et enfin symbole Otan complété par un dessin), ils sont d'une bonne lisibilité. Ceci est rendu possible par l'utilisation de pions rectangulaires et par l'usage d'hex. grand format. Enfin, pour terminer cette présentation, la carte est sans aucun doute le composant le plus décevant du jeu : son graphisme est grossier et peu attractif, même si elle parvient à retranscrire la physionomie du champ de bataille sans ambiguïté ! Petit détail, l'absence de numéro d'hex. contrarie la pratique par correspondance de ce système, qui s'y prête pourtant très bien.

Une grande simplicité d'utilisation

La séquence de jeu est, comme avec la plupart des jeux sur cette période, très segmentée. Le joueur commence par lancer ses unités de cavalerie dans des charges, face auxquelles l'adversaire peut tenter de réagir. L'infanterie a la possibilité de se mettre en carré tandis que la cavalerie peut contre-charger. Par la suite, les autres unités du joueur bougent à leur tour. Après quoi, les unités adverses ont l'opportunité de tirer avant que le joueur ne fasse de même avec ses propres unités et les fassent aller au choc. Enfin, avant de passer la main à son adversaire, le joueur tente de rallier ses unités en désordre.

Au cours de cette séquence, les joueurs manœuvrent leurs unités qui sont représentées à l'échelle du régiment pour l'infanterie, de deux régiments pour la cavalerie et de deux batteries pour l'artillerie. A cette échelle, une vraie simulation se doit d'introduire la notion des formations, et cette série y parvient parfaitement. Si la cavalerie et l'artillerie n'ont que deux formations possibles — en ligne (pour charger) ou en colonne pour la première et en batterie ou attelée pour la seconde —, l'infanterie n'a pas moins de quatre formations différentes disponibles. Le plus souvent, elle est en ligne ou en colonne. La première offre une puissance de feu accrue au détriment du potentiel de mouvement, alors que la seconde privilégie le choc et le mouvement à la puissance de feu.

Les caractéristiques de chaque unité en ligne sont sur le recto du pion alors que celles de la colonne sont sur le verso, ce qui a l'avantage de limiter les règles propres à chaque formation. Quant à la forme rectangulaire des pions, elle permet de visualiser rapidement qui est en ligne et qui en colonne. A l'occasion, l'infanterie peut aussi se déployer en carré, quand il existe une menace de cavalerie, ou en tirailleurs s'il s'agit d'infanterie légère. En outre, l'infanterie et la cavalerie se déploient automatiquement en ordre adapté quand elles sont en ville ou dans les bois, ce qui a pour effet de réduire leur potentiel offensif. Enfin, toutes les unités peuvent devenir désorganisées, c'est-à-dire totalement inutiles, lors des combats.

Les combats, justement, sont de deux types : le tir ou le choc. La procédure du tir est très simple puisqu'il suffit d'additionner les puissances de feu se concentrant sur la même cible et de jeter un dé. Les tirs entraînent une réduction de l'effectif des unités adverses, représenté par des cases à cocher sur une aide de jeu, et leur fait faire un test de moral qui peut provoquer un repli en désordre en cas d'échec. Pour le choc, les assaillants et les défenseurs multiplient leur valeur de choc par leur effectif pour obtenir chacun leur puissance, puissances qui permettent alors d'établir un rapport de force allant jusqu'à 4/1 avant de jeter un dé.

Un combat au choc, contrairement à un tir, occasionne le plus souvent un repli en désordre de l'une des deux parties engagées, rarement des pertes. Donc, au cours des parties et comme dans la réalité, les armées commencent le plus souvent par s'échanger des salves d'acier pour affaiblir la ligne adverse avant de l'engager au choc pour la faire craquer.

La principale innovation de la seconde édition des règles par rapport à la première — à l'époque des jeux édités par Socomer (1989) —, est l'apparition de règles de commandement. Celles-ci permettent d'utiliser les pions ronds qui représentent les chefs de corps et

d'armée. Très bonne idée, ces règles sont à quatre niveaux de complexité et les joueurs doivent s'entendre avant la partie pour déterminer quel niveau ils souhaitent utiliser.

Au premier niveau, les chefs apportent des bonus lors des chocs et des tests de moral. Au second apparaît une portée de commandement : si une unité ou un subordonné est trop éloigné de son chef, il subit des contraintes de mouvement. Au troisième niveau, les chefs reçoivent des ordres tactiques généraux (attaque, défense, etc.) qu'ils doivent respecter. Enfin, au quatrième niveau de complexité, ces ordres tactiques sont rédigés (ex. : capturer le village d'Eckmühl). En outre, au niveau 3 et 4, il existe des règles de transmission d'ordres et de prise d'initiative par les subordonnés.

Bien évidemment, plus le niveau d'ordre utilisé est important, plus la simulation tend à être précise et à avantager le commandement le plus compétent, en l'occurrence le Français. En effet, changer l'ordre d'un chef français est beaucoup plus facile que pour modifier celui d'un chef coalisé, qui accepte moins aisément un nouvel ordre et prend rarement d'initiative. En outre, le choix d'un niveau de commandement élevé complique notablement le jeu. A chacun de déterminer le niveau optimal à utiliser. Félicitations à l'auteur pour ne pas imposer son choix, même si cela peut occasionner de chaudes discussions en début de partie !

Un système dynamique

En fait, cette discussion entre les joueurs en début de partie pour déterminer quel niveau de commandement ils utiliseront est à l'image du jeu. Il existe en effet très peu d'interdits et beaucoup d'interactions, qui entre les joueurs, qui entre les unités. Ainsi, il n'existe pas de ZdC qui interdisent de bouger de tel hex. à tel hex. Par contre, entrer dans un hex. de front d'une unité de cavalerie adverse autorise cette dernière soit à charger, soit à se replier. De même, quitter un hex. de front d'une unité ennemie lui permet de tirer sur l'unité en mouvement. L'artillerie, quant à elle, a une portée de deux hex. pour un tel tir.

L'artillerie est d'ailleurs, comme il se doit, la reine des batailles (NdlR : même si ce terme s'emploie traditionnellement pour l'infanterie) et les manœuvres des adversaires s'articulent couramment autour de son positionnement. Outre une portée de deux hex. lors des tirs d'opportunité, l'artillerie dispose d'une portée de 5 à 7 hex. lors des phases de tirs. Cela est à comparer à la portée d'un hex. des fantassins ! Même l'infanterie légère en tirailleurs ne peut tirer qu'à deux hex. de distance. Comme la puissance de feu d'une unité d'artillerie est impressionnante, il est suicidaire de l'attaquer de front. Aussi, il s'agit de l'arme parfaite pour interdire une partie du champ de bataille. Par contre, elle a pour faiblesse d'avoir une faible valeur au choc et de ne pouvoir faire feu de tous les côtés. Infanterie et cavalerie sont donc indispensables pour protéger ses flancs.

La cavalerie est pour sa part une arme aussi dévastatrice que fragile en cas de mauvaises utilisations. Face à de l'infanterie en désordre ou aux effectifs réduits, même en carré, elles peut occasionner de lourdes pertes. Par contre, seule et sans soutien face à des unités aux effectifs importants capables de se mettre en carré, elle ferait mieux d'adopter un profil bas en attendant son heure. Dans un autre registre, elle est parfaitement à son aise pour faire écran devant une avancée adverse grâce à sa capacité à esquiver l'adversaire ou à le contre-charger. De toute manière, ce n'est pas la maîtrise d'une arme qui fera triompher un joueur mais l'utilisation coordonnée des trois armes à sa disposition.

Français et Autrichiens face à face, sous le regard de l'Empereur. Cette illustration présente les différentes formations : en ligne, en colonne ou en tirailleurs, selon la face du pion et son orientation dans l'hexagone.

Le plus surprenant avec cette série est en fait la rapidité des événements. On est bien loin de la série *La Bataille*, où les combats ne commencent à avoir des effets qu'au bout de nombreuses heures de jeu. Ici, le combat débute dès le premier tour avec la plus grand furie et les résultats ne se font pas attendre ! Pour ajouter encore de l'interactivité entre les joueurs, Azure Wish a introduit divers pions événements assez plaisant qui, sans avoir un impact écrasant sur la partie, ajoute du sel aux actions. Ainsi, les joueurs peuvent jouer un pion Exploit (l'unité a le droit de refaire son test de moral) ou Frayeur (– 1 au moral adverse) pour participer encore davantage à la partie !

Une bataille passionnante

La bataille d'Eckmühl, qui voit s'affronter Français et Autrichiens le 22 avril 1809, est peu simulée et bon nombre de joueurs risquent de découvrir pourquoi en observant le déséquilibre des forces engagées. D'un côté, le Français dispose du superbe 3e corps de Davout, d'un corps bavarois, d'un corps wurtembergeois et d'un puissant corps de cavalerie lourde. Face à cela, l'Archiduc Charles n'a qu'un corps et demi de troupes autrichiennes, de piètres qualités au regard des troupes françaises. Cependant, tous les Français ne débutent pas la partie sur la carte et l'Autrichien voit en milieu de partie arriver sa réserve, composée de régiments de grenadiers et de cuirassiers de tout premier ordre

Quant aux conditions de victoire, elles sont un chef-d'œuvre d'équilibre qui entretiennent le suspense jusqu'au dernier tour ! Le joueur français se voit en effet incité à traverser l'ensemble de la carte tout en limitant ses propres pertes, puisque celles des Autrichiens comptent deux fois moins que les siennes. Voila un défi, qui sans être impossible à relever, équilibre considérablement les chances de victoire. Le joueur autrichien doit garder la tête froide en début de partie alors que les unités autrichiennes apparaissent trop faibles et dispersées pour former une digue à la marée française, qui semble elle devoir tout emporter devant elle. L'Autrichien ne doit pas chercher à tenir pied à pied en début de partie sous peine de se faire submerger. Il s'avère plus intéressant de sacrifier quelques unités dans les villages de premières lignes pour retarder les Français, tandis que le gros des forces se replie pour constituer avec la réserve un réduit défensif plus en arrière, lorsque les forêts réduisent les axes d'attaque du français.

Pour le Français, la stratégie est claire : il faut aller vite ! Rien ne doit faire perdre son élan à la vague française sous peine de mourir à une poignée d'hex... de la victoire.

Au final, la série *Vive l'Empereur !* a toutes les qualités pour devenir le nouveau système de référence pour les jeux napoléoniens à l'échelle grand-tactique. En effet, sans introduire de nouveaux concepts, elle est une parfaite synthèse de ce qui se fait de mieux dans le domaine, tout cela sans enfouir le joueur sous des règles trop lourdes. Seuls les aspects graphiques des pions et de la carte sont à déplorer. Quant aux règles sur photocopie, eh bien, il faut s'en faire une raison, ce n'est pas non plus le principal. Surtout, les règles de la série *Vive l'Empereur !* proposent le meilleur compromis actuellement sur le marché entre fluidité du jeu et réalisme historique. Avec cette série et sous l'impulsion d'Azure Wish, la France a enfin un système de jeu sur l'Empire digne de notre glorieux héritage ! ❐

ECKMÜHL 1809

Jeu en français édité par Azure Wish Editions. Complexité moyenne, jeu en solitaire possible.

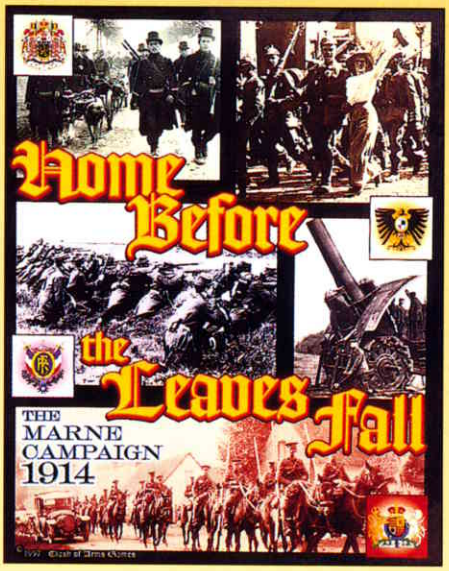
Qualités : fluidité du jeu, pertinence des mécanismes, équilibre de la partie.

Défauts : absence de scénario historique, graphisme de la carte, présentation des règles.

NOUVEAU !

HOME BEFORE THE LEAVES FALL
Le monstre de la Marne

ANNONCÉE depuis déjà deux ans par Clash of Arms, voici enfin la simulation géante, au niveau opérationnel, consacrée aux premières semaines de la Grande Guerre sur le front de l'Ouest.



Par Stéphane MARTIN

En découvrant le matériel proposé, on comprend un peu plus aisément les raisons de cette longue attente. Avec 3 080 pions, 24 feuilles de déploiement, de multiples aides de jeu ainsi que deux livrets de règles et de scénarios totalisant 130 pages, *Home Before the Leaves Fall* [1] s'octroie sans peine une place de choix dans la catégorie des « jeux monstrueux », dans la grande tradition des années 1980.

Comme c'est souvent le cas chez Clash of Arms, la qualité esthétique du matériel ravira les amateurs de beaux produits : si les cartes reproduisant le théâtre des opérations se révèlent un peu surchargées, les pions se montrent superbes. Les unités françaises, bleues sur leur partie supérieure et rouges sur leur moitié inférieure, rappellent les uniformes de 1914 alors que les portraits des chefs militaires de l'époque ornent les pions de commandement. Le tout est contenu dans une magnifique grande boîte, illustrée par des photos d'époque traitées aux couleurs nationales.

Ce jeu représente le deuxième volume d'une série de simulations intitulée *Death of Empires* et destinée à reproduire les grands conflits militaires entre 1865 et 1939. Le premier volume de cette série, *The Cossacks are Coming*, date toutefois déjà de 1982. Publié chez People's Wargames (éditeur aujourd'hui disparu), il traitait également des premières semaines de la Grande Guerre, mais sur le front russe.

Un ordre de bataille complet

Tout comme ce prédécesseur, *Home before the Leaves Fall* offre un système de jeu particulièrement pointu et sophistiqué. Il est tout d'abord proposé un ordre de bataille extraordinairement minutieux : l'ensemble des forces en présence (Français, Belges, Anglais et Allemands) lors de ce terrible été 1914 se retrouve détaillé jusqu'au niveau du régiment, voire du bataillon pour certaines unités spécialisées. Cet ordre de bataille distingue ainsi plus d'une vingtaine de types d'unités différentes (dont une dizaine rien que pour l'artillerie...). Il existe également des pions pour représenter les multiples forteresses (vingt rien que pour la place de Paris), les premiers avions et les dirigeables, les encore rares unités mécanisées, les unités de génie ainsi que les multiples QG.

Dans la plupart des cas, seules les grandes formations (divisions et corps d'armée) évoluent directement sur la carte alors que les unités les composant sont disposées sur de multiples feuilles de déploiement (à elles seules, ces dernières triplent aisément l'espace nécessaire à l'installation du jeu). C'est également sur ces feuilles de déploiement que se comptabilisent, entre autres facteurs déterminants, le moral, l'état d'approvisionnement et l'organisation du commandement de ces formations. A raison de 8 km par hex., le théâtre des opérations offert s'étend du nord au sud depuis Anvers jusqu'à Orléans et, d'ouest en est, des côtes de la Manche jusqu'à... Francfort (une représentation optimiste pour la cause française ?).

Au niveau de sa sophistication, l'ensemble des règles peut se comparer à quelques monstres sacrés, telles la série *Europa* ou l'*Operational Combat Serie* de The Gamers. Dans cet ensemble ambitieux, les auteurs ont particulièrement détaillé les mécanismes régissant la mobilité des multiples types d'unités et le fonctionnement des différents moyens de déplacement, l'utilisation de l'artillerie, l'organisation de l'approvisionnement et des lignes de communication ainsi que ceux réglant la composition et le fonctionnement des grandes formations (armées, corps d'armée).

Le commandement suprême (c'est-à-dire le joueur) ne dispose pas d'un contrôle absolu sur l'évolution de ses forces. En effet, le comportement des grandes formations dépend beaucoup de la personnalité de leurs chefs et de la capacité du commandement suprême à leur imposer certains ordres. Ainsi, il sera parfois difficile de faire progresser une armée commandée par un général prudent ou, au contraire, de retenir un corps d'armée commandé par un général impétueux...

Un tour de jeu simule l'écoulement d'une semaine. Chacun de ces tours est subdivisé en « impulsions » dont le nombre est fixé par le camp disposant de l'initiative. Celle-ci est automatiquement attribuée au camp allemand lors des premiers tours, elle est ensuite déterminée par lancer de dé modifié par divers facteurs. Cette procédure permet au camp disposant de l'initiative d'imposer le rythme et l'intensité des opérations. Il existe également une certaine interactivité entre les camps en présence (ex. : possibilités de « contre marches » pour le joueur non en phase).

On distingue de plus une multitude de règles plus modestes mais qui, placées bout à bout, contribuent à compléter le réalisme pointu (...et la complexité) de la simulation : utilisation de leurres (les unités évoluent souvent sur la carte face cachée), reconnaissances aériennes et de cavalerie, rôle du génie, importance des forteresses, possibilités de retranchements, etc. Enfin, on dénombre un ensemble de règles spécifiques au thème traité. Parmi les plus importantes, il faut noter celles qui, lors des premiers tours, imposent aux joueurs de respecter les grandes options stratégiques élaborées avant le déclenchement des hostilités. Le camp français est ainsi obligé de tenir compte du « Plan XVII » et donc d'attaquer à outrance sur le front de l'Alsace-Lorraine. Le camp allemand est lui tenu de respecter les directives du plan Schlieffen et donc de demeurer offensif en Belgique. Alors que l'armée belge ne peut, dans un premier temps, que se conformer au plan de son souverain en reculant vers les fortifications anversoises... Ces obligations traduisent bien l'extrême rigidité des plans de bataille conçus à cette époque.

La présentation de ces règles se révèle assez bien organisée. Il n'y a toutefois pas de miracle, la lecture et l'apprentissage de plus de 70 pages de règle demeurent un exercice à réserver aux joueurs motivés... De nombreux exemples (hélas pas assez illustrés) facilitent la compréhension de l'ensemble alors que les dessins présentant les pions s'avèrent assez peu pratiques. Le jeu comprend onze scénarios, de l'offensive allemande en Belgique aux batailles essentielles ayant émaillé les premières semaines de guerre : Mons et Charleroi, le front d'Alsace-Lorraine, la contre offensive de la Marne, etc.

On l'aura deviné : par l'ampleur du matériel proposé et la sophistication des mécanismes de simulation, *Home before the Leaves Fall* est à réserver aux joueurs expérimentés et motivés. La minutie assez extraordinaire de l'ordre de bataille inclus intéressera sans doute également les personnes désireuses de compléter utilement leur information sur les premiers mois de la Grande Guerre. Par ses différentes caractéristiques, cette simulation a en outre toutes les chances de devenir un « classique », au même titre qu'un *Second Front* ou un *Enemy at the Gates*... ❐

HOME BEFORE THE LEAVES FALL

Jeu complexe au niveau opérationnel sur les trois premiers mois de la Grande Guerre en Europe du nord-ouest. En anglais. 1 pion = 1 division, 1 régiment ou 1 bataillon, 1 hex. = 8 kilomètres. 1 tour de jeu = 1 semaine. Jeu en solitaire difficile, jeu en équipe conseillé.

Qualités : ordre de bataille extrêmement précis et unique à ce jour pour la Première Guerre. Mécanismes très précis, présentation réussie.

Défauts : inhérents aux « grosses » simulations : encombrement, complexité des règles, mise en place fastidieuse y compris pour les scénarios plus modestes, prix de vente assez élevé. Absence de variantes stratégiques pour les premiers tours de jeu.

1. « *A la maison avant la chute des feuilles* ». En août 1914, l'ensemble des protagonistes était persuadé que le conflit ne durerait que quelques semaines... à l'avantage de son camp, bien entendu !

SECTION D'ASSAUT

SCENARIO ET CARTES

Par Pierre Laporte et Alain Mercier

SCENARIO

« Hourré pobieda ! »

En décembre 1942, la 6e armée allemande est complétement encerclée dans Stalingrad. Dans le secteur de Marinowska, des sapeurs d'un bataillon disciplinaire sont chargés de tenir un « front » perdu. Démoralisés, sous-alimentés et transis de froid, ces soldats éprouvés, pour certains vétérans de la campagne d'Afrique, savent cependant que cette mission suicide est leur ultime chance d'être réhabilités.

Ce scénario est librement inspiré de la séquence correspondante du film *Stalingrad*, de Joseh Vilsmaier. L'action se situe au moment même où, retranchés en embuscade dans une clairière, les hommes du lieutenant Müller voient une colonne de blindés soviétiques faire irruption face à eux...

L'ordre de bataille de chaque camp est représenté au dos de la planche de pions.

● **Règles spéciales** :

– Tous les chefs de groupes et les chefs de sections allemands sont équipés de mines antichar à effet unique, de caractéristiques identiques à celles des Panzerfaust, mais utilisables uniquement au corps à corps;

– Rappel : chaque char soviétique peut transporter deux éléments au maximum.

● **Déploiement** :

Le joueur allemand déploie la section Müller dans les retranchements indiqués sur la carte, le QG étant positionné auprès du canon. La section Wolke intervient au début d'un tour au choix du joueur, et entre à l'emplacement indiqué sur la carte.

Le joueur russe entre en file indienne par la route au premier tour de jeu, l'infanterie étant montée sur les chars. Au premier tour de jeu, les unités russes ont pour ordre **A** ou **MF**, et ne peuvent s'écarter de la route.

● **Terrain** :

La table de jeu est divisée en quatre zones carrées de 60 par 60 cm, chacune constituant un objectif prioritaire pour le joueur soviétique.

Les retranchements sont considérés comme **TL/AD** pour l'infanterie mais n'ont aucune incidence sur la protection et les déplacements des chars. Chaque retranchement ne peut accueillir qu'un élément maximum, à l'exception de l'emplacement E qui peut abriter deux éléments maximum. Les bois sont considérés comme **TL/AL**.

● **Conditions de victoire** :

– durée : **12** tours.

Le joueur russe gagne 5 points pour le contrôle de chacune des quatre zones A, B, C et D. Chaque zone doit être vide de tout élément allemand pour être considérée comme étant sous contrôle du joueur soviétique. Le canon doit être détruit ou ses servants contraints de décrocher pour que l'une ou l'autre des zones C ou D puissent être considérées sous contrôle russe.

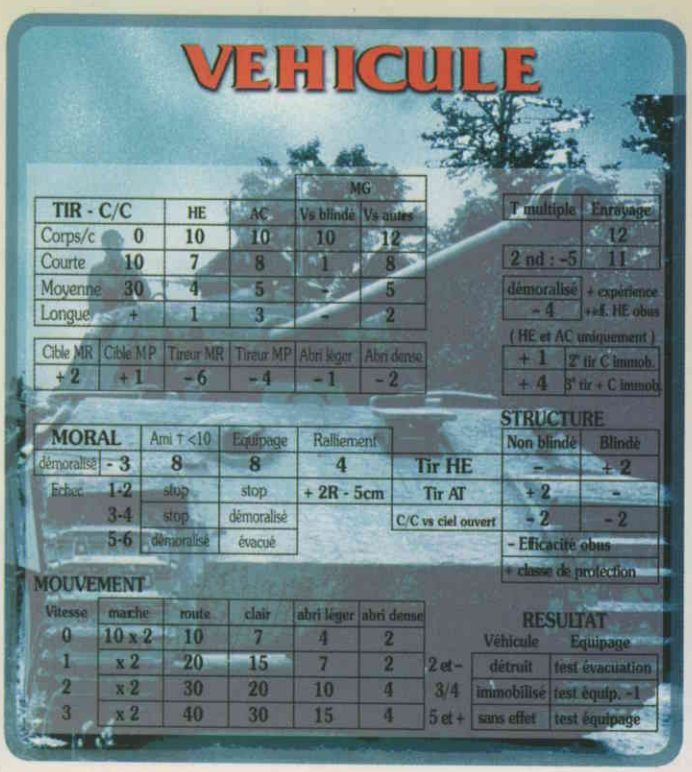
Le joueur allemand gagne 1 point par élément de la section Müller sauvegardé en fin de partie, et 10 points pour le contrôle de la position E.

Epilogue :

Après une défense acharnée et au prix de nombreux sacrifices individuels, les sapeurs parviennent *in-extremis* à briser l'assaut soviétique. Mais combien de temps tiendront-ils encore ?

Infographie Morgan Gillard © Vae Victis, Histoire & Collections 1997

Ci-dessous : errata des cartes données dans *VaeVictis* n° 13



LA GUERRE D'INDOCHINE

Au lendemain de la Seconde Guerre mondiale, et jusqu'en 1954, la France mène une lutte acharnée contre le parti communiste vietnamien pour la défense de ses colonies en Indochine. Plusieurs succès militaires réels ne parviendront pas à compenser une volonté politique défaillante et de graves lacunes d'organisation. En mai 1954, la défaite de Dien Bien Phu, convainc finalement le gouvernement français d'accepter l'indépendance et la partition du Vietnam.

Par Yves BUFFETAUT

Isolée par la défaite de 1940, l'Indochine reste fidèle au maréchal Pétain et n'échappe pas au sort de la majeure partie de l'Empire français en connaissant la guerre. La pression japonaise très forte oblige le gouverneur-général à composer avec eux. Dès 1941, l'aviation nippone est basée en Indochine et c'est de terrains proches de Saïgon que s'envolent les bombardiers qui coulent le *Repulse* et le *Prince of Wales*. En 1945, la situation s'aggrave et les Japonais occupent purement et simplement le pays après un coup de force.

L'affaiblissement de la France profite au mouvement nationaliste vietnamien. On peut dire que l'hostilité ouverte entre les communistes vietnamiens et les Français remontent au 26 septembre 1939, lorsque le PCF est interdit en France et, par la même occasion, tous les partis frères dans les colonies. Au Vietnam seul, la Sûreté capture plus de 1 000 militants. Les dirigeant fuient en Chine. Ils y restent durant plus d'un an, puis s'établissent dans le nord du Vietnam, à la frontière chinoise. Là, le Vietminh — ainsi que Ho Chi Minh a appelé le parti communiste vietnamien — commence à prendre de l'essor. Celui-ci est bien modeste au début.

L'action militaire a été confiée à Vo Nguyen Giap, qualifié par l'un de ses professeurs de Hanoï comme le plus brillant étudiant de l'université. A partir de 1938, il s'est lancé à fond dans la politique, puis est parti en Chine en 1940 pour suivre des cours de guérilla. En 1944, l'armée vietminh se compose d'un peloton de 34 hommes. Trente et un ans plus tard, Giap sera à la tête de la 3e armée du monde...

Un théâtre d'opérations inhabituel

Comprendre la guerre d'Indochine, puis celle du Vietnam, n'est pas possible sans avoir étudié les particularités du pays. Laissons Giap décrire lui-même son pays :

« *Etiré comme un immense S le long du Pacifique, il comprend le Nord Vietnam (Bac Bo) qui, avec le delta de la rivière Rouge, est une région riche en possibilités agricoles et industrielles ; Nam Bo, ou le Sud Vietnam, est une vaste plaine alluviale découpée par les bras du Mékong, particulièrement favorable à l'agriculture ; Trung Bo, ou le Vietnam central, est une longue et étroite bande de terre les joignant* ».

Il est bon d'ajouter qu'au nord, le Vietnam est bordé par la Chine, il s'agit là d'un avantage militaire considérable. Dès les années 1940, Giap peut se servir de la Chine comme sanctuaire pour échapper aux Français comme aux Japonais. A partir de 1949 et du succès de Mao Ze Dong, la Chine devient purement et simplement une base arrière inviolable pour le Vietminh. La présence du Laos et du Cambodge aux frontières du Vietnam est aussi un avantage non négligeable, car le Vietminh, en menant des opérations simultanées dans les trois pays, forcera les Français à diviser leurs forces.

Quatre des caractéristiques naturelles du Vietnam ont de profondes conséquences militaires : ce sont la topographie, le climat, la végétation et les voies de communication.

La topographie présente d'importantes difficultés pour des opérations militaires conventionnelles. Plus de la moitié du pays est couvert de collines boisées et de montagnes. Celles-ci ne sont pas hautes en comparaison des Alpes, mais elles sont abruptes et couvertes d'une jungle quasi-infranchissable. Les routes et les pistes ne peuvent être quittées et le tout forme donc un pays rêvé pour les embuscades. Les opérations militaires à grande échelle, surtout avec du matériel mécanisé, sont difficiles, si ce n'est impos-

Ci-contre.
Printemps 1954 : sur les hauteurs environnant le camp de Dien Bien Phu, une compagnie du 1er bataillon étranger de parachutistes s'est installée en position. A droite, le lieutenant Cabiro, qui deviendra l'une des figures de la Légion, scrute l'horizon. Bientôt, le camp sera totalement encerclé par les troupes de Giap et tombera après une résistance acharnée. Cette défaite sonnera le glas de la présence française en Indochine, après neuf années de guerre.

LE CORPS DE BATAILLE VOULU PAR NAVARRE

En juillet 1953, le général Navarre propose au gouvernement l'établissement d'un corps de bataille ainsi composé :

– sept éléments divisionnaires dont un aéroporté, encadrant 24 groupes mobiles dont 12 vietnamiens et trois groupements aéroportés, dont un vietnamien. Des réserves générales nombreuses sont également prévues. Ces prévisions ne seront jamais réalisées mais en avril 1954, c'est-à-dire au moment de Dien Bien Phu, il existe quatre éléments divisionnaires, soit 18 groupes mobiles (dont six vietnamiens) et deux groupements aéroportés.

La composition du groupement mobile est la suivante :
– un état-major,
– une compagnie légère de transmissions,
– trois bataillons d'infanterie,
– un groupe d'artillerie,
– une compagnie mixte de mortiers,
– un groupe d'exploitation.

Le groupement aéroporté est organisé ainsi :
– un état-major,
– une compagnie légère de transmissions,
– une compagnie du génie,
– trois bataillons parachutistes,
– un groupe d'artillerie parachutiste,
– une compagnie mixte de mortiers,
– un groupe d'exploitation.

La réserve générale aurait dû être importante, avec pas moins de 254 bataillons d'infanterie, six régiments blindés, trois groupements amphibies, huit groupes d'artillerie et quatre bataillons du génie. ❐

1945-1954

sible. En outre, le karst dont sont constituées souvent les montagnes contient de très nombreuses grottes. Autre élément topographique important, les deltas de la rivière Rouge et du Mékong sont parmi les régions les plus peuplées du globe. Ils se prêtent mal aux opérations militaires, si ce n'est avec des moyens navals adaptés.

Le climat subtropical ne favorise pas non plus la guerre. L'humidité est très importante et peu agréable. Deux moussons se succèdent au long de l'année : celle du sud-ouest, de la mi-mai à la mi-octobre, et celle du nord-est, du milieu de septembre à la fin du mois de décembre. La première est la plus violente, la seconde apportant surtout un crachin assez typique. Le Vietminh préfère suspendre les opérations pendant la mousson de sud-ouest, car les effets de celle-ci sont débilitants non seulement pour la santé, mais aussi pour le moral. La plupart des attaques de Giap seront donc lancées pendant la saison d'hiver-printemps, c'est-à-dire de la mi-octobre à la mi-mai. La mousson n'est pas seulement gênante pour les Vietnamiens, elle l'est aussi pour les Occidentaux. Les opérations aéroportées deviennent impossibles et l'observation aérienne est réduite au minimum.

La végétation est composée à 80 % de forêts denses ou modérément ouverte. L'épaisseur de la couverture favorise énormément les Vietminhs en cachant leur mouvement, leur concentration, leurs dépôts d'armes, etc.

Le système de voies de communication est pour le moins primitif. Il n'y a que quelques bonnes routes ; partout ailleurs, ce ne sont que des pistes. Aussi, le transport du matériel, du côté français, est-il effectué essentiellement par la voie des airs.

En conclusion, il est clair que les caractéristiques naturelles du Vietnam favorisent la défense plutôt que l'attaque. Elles offrent un avantage pour les troupes légèrement armées, telles que l'infanterie ou la guérilla, sur les forces mécanisées et motorisées. La terrain limite les applications de l'arme blindée, de l'aviation tactique et de la motorisation. En revanche, il donne un avantage dans la mobilité stratégique aux Français, grâce à leur aviation de transport (ce qui sera encore plus vrai pour les Américains).

L'armée vietminh

Pendant les 30 ans que vont durer les deux guerres d'Indochine, l'organisation de l'armée vietminh ne variera guère quant à son principe. La machine de guerre communiste est basée sur trois groupes aux capacités de combat très différentes :

– les formations les plus puissantes sont les unités régulières du Vietminh (plus tard de l'armée nord-vietnamienne). Elles vont varier de taille, du peloton de 34 hommes de 1944 à des divisions, puis des corps d'armées, puis des fronts à la mode soviétique, avec des moyens de plus en plus considérables. Ces unités sont placées sous l'autorité directe du général en chef (Giap) ou de ses représentants dans tel ou tel secteur. Ce sont des unités bien entraînées, courageuses, bien menées et professionnelles.

– les forces régionales ou locales sont des troupes semi-régulières, de seconde ligne, recrutées dans une région ou un district donné. On peut les comparer plus ou moins bien à la garde nationale américaine. Les forces régionales se divisent en deux : celles qui sont levées et opèrent dans une province. De la taille d'un bataillon, elles sont généralement correctement armées et entraînées. Les forces locales, levées dans un district plus petit, ont une capacité militaire bien moindre. Selon les lieux, la valeur des unités est très variable.

– les forces populaires ou la guérilla, sont levées dans chaque village ou chaque hameau. Deux groupes existent : le Dan Quan, qui regroupe des gens des deux sexes et de tout âge et le Dan Quan Du Kich, qui est une milice pour les hommes âgés de 18 à 45 ans. Le Dan Quan n'a aucune véritable valeur militaire, mais le Du Kich mène des opérations de guerre, bien que ses combattants soit mal armés, sans uniforme et à temps partiel, si l'on peut dire. La journée, ils travaillent dans les rizières, mais prennent des renseignements, servent de porteurs, etc. La nuit, ils posent des pièges et attaquent de temps à autre des postes avancés ou des patrouilles isolées. Pour les Français, il est quasiment impossible de les différencier des civils pacifiques, ce dont les communistes se serviront autant qu'ils le pourront.

Les combattants commencent leur carrière dans la guérilla, où les meilleurs éléments sont recrutés pour les forces régionales. Après une nouvelle sélection, les soldats les plus remarqués sont versés dans les unités régulières, qui comptent donc des vétérans entraînés et courageux.

En 1946-47, date du début de la guerre d'Indochine, l'armée vietminh compte des effectifs importants. Les historiens se disputent sur les chiffres, mais une moyenne des différentes propositions donnent l'estimation suivante :

– unités régulières : environ 50 000 hommes ;
– forces régionales et guérilla : entre 30 et 50 000 hommes.

L'armée vietminh manque alors d'expérience à tous les niveaux : hommes et officiers, jusqu'à Giap lui-même. Elle ne possède aucune arme blindée, aucune aviation, aucun système logistique ni de communication digne de ce nom. Les opérations à grande échelle sont impossibles et l'unité la plus grande est de la taille d'un bataillon (mal armé).

Toutefois, les avantages que possèdent les Vietminh ne sont pas négligeables. Ils se battent tout d'abord dans leur propre pays, pour leur indépendance, avec le soutien d'une large partie de la population. Cette idée de libération nationale est exacerbée par une propagande incessante et une endoctrination très poussée, avec pour conséquence un moral très haut pour la plupart des combattants qui ne se posent pas de question.

Autre avantage, la connaissance du pays est un atout de première classe pour le Vietminh. La taille du théâtre d'opérations offre aussi un avantage en favorisant les opérations de guérilla. Si les Français veulent contrôler le pays, ils doivent se disperser et sont donc à la merci d'être détruits par petits détachements. S'ils se concentrent autour des zones peuplées et des grandes villes, ils abandonnent les zones rurales au Vietminh. Le dernier avantage, nous l'avons vu, est la proximité du Viet Bac (où sont situées les bases du Vietminh) de la frontière chinoise.

Du côté français, dont nous verrons plus loin l'organisation militaire, les effectifs totaux en Indochine en 1947 sont d'environ 115 000 hommes. Ils sont bien armés, avec des blindés et un soutien aérien. Les soldats ont de l'expérience et sont professionnels. Les cadres sont aguerris et les officiers ont l'expérience de la Seconde Guerre mondiale. Mais les handicaps existent et ne sont pas négligeables : la France a honte de la guerre qu'elle mène et manque singulièrement de détermination au plus haut niveau. En outre, les plaies de la défaite de 1940 et des conséquences de l'occupation ne sont pas refermées. Il en résulte de profondes traces psychologiques et économiques, de telle sorte que les efforts français en Indochine seront toujours limités par le manque d'argent, d'effectif et surtout de volonté politique.

L'étude des forces et des faiblesses des deux adversaires montre que le facteur temps est primordial. Le commandement français, conscient de la vulnérabilité à long terme de la France, souhaite une victoire rapide sur le Vietminh, tandis que Giap et Ho Chi Minh ont intérêt à prolonger la guerre le plus longtemps possible, non seulement pour exploiter les infirmités psychologiques, financières et politiques de la France, mais aussi pour se donner le temps d'aguerrir leurs troupes et de rattraper leur infériorité en matériel.

Pour obtenir une victoire rapide, les Français ne vont guère varier dans leurs concepts opérationnels : ils recherchent une victoire décisive, un coup de quitte ou double qui permettra de détruire complètement les forces régulières du Vietminh. Ceci explique des opérations comme celle de Dien Bien Phu.

Du côté vietnamien, il s'agit évidemment de l'inverse, surtout durant les années de 1947 à 1950 : Giap veut éviter un engagement majeur. Quand il se croira assez fort pour le provoquer, en 1951, il subira une défaite cuisante des mains du général de Lattre de Tassigny.

L'armée de l'Union Française

Il ne peut être question de parler d'armée française proprement dite, car les Français se battent aux côtés des troupes de pays associés et de soldats coloniaux de l'empire. Les effectifs varient au fil des années, mais à partir de l'arrivée du général de Lattre, en 1950 et jusqu'à la bataille de Dien Bien Phu, ils restent à peu près constants.

Le général Navarre donne des chiffres précis dans ses mémoires sur la situation en mai 1953, c'est-à-dire un an avant Dien Bien Phu :

– Corps expéditionnaire français :

Forces terrestres : 175 000 réguliers (54 000 Français, 18 000 Africains, 30 000 Nord-Africains, 20 000 légionnaires, 53 000 autochtones) et 55 000 supplétifs.

Forces maritimes : 5 000 hommes.

Forces aériennes : 10 000 hommes.

– Armées associées :

Armée vietnamienne : 150 000 réguliers et 50 000 supplétifs ; armée laotienne : 15 000 hommes ; armée cambodgienne : 10 000 hommes.

Les effectifs de l'Union Française en Indochine sont donc voisins de 500 000 hommes, un chiffre important, mais qui doit être relativisé : cette armée est presque entièrement statique et donc défensive. Seul le quart est tactiquement mobile et le dixième l'est stratégiquement. Ce que Navarre appelle le Corps de bataille (les éléments mobiles) ne se composent que de sept groupes mobiles et huit bataillons paras, soit l'équivalent de trois divisions. Il faut toutefois y ajouter des groupements blindés et amphibies, de telle sorte que le corps de bataille français est environ égal à la moitié du corps de bataille vietminh.

La valeur des combattants de l'Union Française est variable. Le moral est généralement inférieur à celui des unités vietminh, car ces derniers pensent lutter pour leur pays, ce qui n'est pas le cas du côté français. Le moral des autochtones est qualifié de médiocre par Navarre. Pour le reste, il note :

« *Les Légionnaires, les Nord-Africains et les Africains avaient conservé — dans la mesure où le permettait l'insuffisance de leur encadrement et de leur instruction —leurs qualités traditionnelles. Quant aux Français, ils se battaient bravement — héroïquement s'il le fallait — en soldats de carrière, pour l'honneur du Drapeau et du métier des Armes, mais ils n'avaient pas le sentiment de lutter pour leur Pays. Leur moral était solide. Il n'était pas celui des soldats de l'An II* ». Notons quand même que de nombreux soldats français s'impliquent affectivement dans cette guerre pour un pays qui les fascine. Leur sentiment est résumé par une célèbre citation du général de Lattre de Tassigny : « *Le Vietnam, c'est la grande chance de l'armée. C'est le grand rendez-vous de la France. Si nous perdons ici, tout s'écroulera (...) Nous avons en face de nous des adversaires qui ne se contentent pas de tuer nos soldats. Ils font la guerre aux âmes. Le lavage de cerveau, l'endoctrinement des prisonniers, les manifestes que les Viets font signer aux officiers captifs sont des choses terribles. C'est une guerre qu'il ne faut pas perdre, sinon le jeu maudit continuera en Tunisie, en Algérie, dans toute l'Afrique... Peut-être même en France* ».

Pour éviter de perdre cette guerre, les forces militaires de l'Union Française disposent d'atouts non négligeables. Elles disposent d'une supériorité dans le domaine de l'armement lourd : artillerie, blindés, aviation. Les chars sont essentiellement des M24 Chaffee, mais aussi des M4 Sherman, beaucoup plus lourds et moins bien adaptés au terrain.

En ce qui concerne l'aviation, tous les types d'appareils vont se succéder en Indochine avec, au début de la guerre, du matériel de récupération appartenant aux forces de l'Axe ou construit en France après la seconde guerre mondiale : Junkers Ju 52 pour le transport, Fieseler Storch pour l'observation (Morane) et même Ki 43 Oscar japonais ! Viennent ensuite des Spitfire et des C-47 Dakota. En 1953, Navarre indique que son aviation se compose de :

– 75 appareils de transport C-47 (3 groupes) ;
– 48 bombardiers B-26 Invader et Privateer;
– 112 chasseurs Hellcat, Bearcat et Corsair;
– 19 hélicoptères seulement.

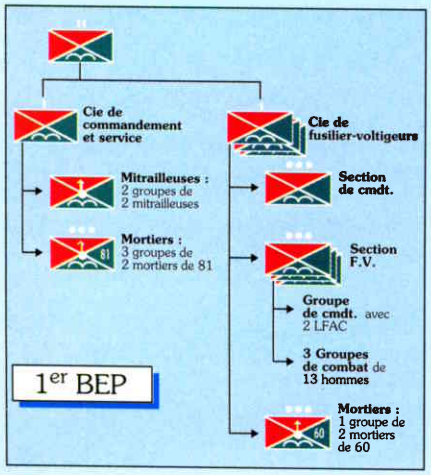
Au moment de Dien Bien Phu, les effectifs se sont accrus :

– 100 C-47 en février 1954;
– 16 C-119 Packett pilotés par des volontaires américains;
– 48 bombardiers B-26 Invader;
– 8 bombardiers Privateer;
– 112 chasseurs Hellcat, Bearcat et Corsair,

un chiffre qui augmentera durant la bataille. En mai 1954, chasseurs et bombardiers seront au nombre de 227.

La marine joue un rôle non négligeable, non seulement grâce à l'aéronautique navale, mais aussi grâce aux dinassauts, des unités dotées de péniches de débarquement d'origine américaine, qui servent à la fois pour l'appui feu et pour le transport de l'infanterie. Notons que l'état-major de la Marine Nationale en France est le

LE 1er BATAILLON ÉTRANGER DE PARACHUTISTES


Cie de commandement et service
Cie de fusilier-voltigeurs
Mitrailleuses : 2 groupes de 2 mitrailleuses
Section de cmdt.
Mortiers : 3 groupes de 2 mortiers de 81
Section F.V.
Groupe de cmdt. avec 2 LFAC
3 Groupes de combat de 13 hommes
1er BEP
Mortiers : 1 groupe de 2 mortiers de 60

Créé en 1948, le 1er BEP est la première unité parachutiste de la Légion étrangère. Il entre en opération dès l'année suivante en Indochine et obtient quelques beaux succès. En octobre 1950, le bataillon est anéanti une première fois dans la bataille de la RC 4. Reconstitué, le 1er BEP poursuit le combat sans cesse jusqu'en 1954.

Le 21 novembre, il saute sur Dien Bien Phu pour installer le camp retranché (opération Castor). L'unité participe ensuite au combat pour le camp, contre-attaquant sur Eliane 3 dans la nuit du 30 mars, puis de nouveau le 10 avril sur Eliane 1. Le 1er BEP partagera le sort des unités engagées à Dien Bien Phu et ne sera pas cette fois-ci reconstitué, même si le 2e régiment étranger de parachutistes reprend les traditions des BEP.

L'organisation du 1er BEP est également celle des bataillons du 1er régiment de chasseurs parachutistes et, bien sûr, du 2e BEP.

Le 17 juillet 1953, les paras du 6e BPC de Bigeard sont largués sur Lang Son. Dénommé Hirondelle, cette opération est un véritable raid parachutiste qui permet de détruire un important stock vietminh. Cette magnifique photo marie harmonieusement les beaux paysages vietnamiens et le déroulement d'une opération aéroportée.

seul à avoir accédé aux demandes de renforts soumises par le général Navarre, ce qui lui permet d'écrire : « *Des trois armées, seule la Marine sut faire face à ses obligations* ».

Les faiblesses du camp français

Le manque de détermination à l'échelon politique est évidemment la principale faiblesse française. Au tout début de la guerre, le parti communiste français, qui a pris fait et cause pour le Vietminh, est un parti de gouvernement ! Autant dire que les moyens donnés à l'armée française en Indochine sont très réduits. Après le renvoi des communistes, un effort plus important est consenti, notamment après le désastre de Cao Bang. Mais quelques détails montrent bien que pour les nombreux gouvernements qui se suivent (19 de 1946 à 1953 !), la guerre d'Indochine est honteuse. Ainsi, en 1948, il est décidé que les citations d'Indochine ne paraîtraient plus au journal officiel. En 1951, le gouvernement fait connaître que le sang collecté par l'Office d'hygiène sociale ne servirait pas aux blessés d'Indochine. Le parti communiste et ses alliés mènent une politique de démoralisation en France et des sabotages nombreux sont constatés dans le matériel destiné à l'Indochine : boulons dans les boîtes de vitesse, roulements à billes sabotés, pièces de rechanges faussées, parachutes troués, etc. Un procès verbal du comité politique du PCF recommande en 1952 plusieurs actions : « *nécessité d'une action en masse contre la fabrication et la manutention des armes et des munitions ; soutenir et aider tous ceux qui agissent effectivement contre le transport et la fabrication du matériel de guerre ; travailler à la désagrégation du Corps expéditionnaire français en Indochine* ». On imagine les répercussions d'un tel climat sur les combattants.

La défaite cuisante de Dien Bien Phu ne marquera en rien la destruction complète du corps expéditionnaire, mais viendra à bout du peu de détermination restant au gouvernement français de poursuivre la lutte en Indochine.

Notons enfin qu'une importante faiblesse française tient aux changements perpétuels qui s'opèrent parmi les chefs militaires et civils. Nous avons vu qu'entre 1946 et 1953, 19 gouvernements s'étaient succédés, mais il y eut également six chefs politiques de l'Indochine et sept commandants en chef, alors que du côté vietminh, deux hommes tiendront les pouvoirs politique et militaire tout au long de la campagne : Ho Chi Minh et Giap.

Vaincre les Viets ou la stratégie française en Indochine

La guerre d'Indochine commence en décembre 1946, après l'échec de négociations entre les Français et le Vietminh. La bataille débute à Hanoï le 19 décembre, lorsque le Vietminh refuse de se laisser désarmer. Les combats sont féroces et les Français marquent les premiers points : Hanoï est définitivement contrôlé durant le mois de janvier 1947 et à la fin du mois de mars, les régions côtières et les deltas sont en leur possession, avec les villes principales et le réseau de communication. Le Vietminh a été rejeté loin dans la jungle et les montagnes et Giap replie prudemment ses forces, encore légères, dans le Viet Bac, à la frontière du nord. Une accalmie apparaît alors dans les combats, car les Français ne veulent pas s'aventurer loin dans la jungle juste avant la mousson. Ils commettent une erreur importante, due entre autres choses à une sous-estimation manifeste de la valeur de leur ennemi, le général Giap, qu'ils traitent avec dédain.

A l'automne 1947, le général Valluy est prêt à frapper le Vietminh. Il souhaite une victoire décisive car la Chine nationaliste est en train de s'effondrer et l'arrivée des hommes de Mao à la frontière vietnamienne offrirait au Vietminh un sanctuaire en Chine.

L'opération Léa est destinée à nettoyer le village de Bac Kan, siège du Vietminh. Pour cela, Valluy envisage une opération combinée avec emploi de parachutistes, d'infanterie, de blindés et de troupes amphibies. Deux pinces doivent se refermer sur Giap et Ho Chi Minh : la première, partie de Lang Son, se compose de dix bataillons (trois d'infanterie, trois blindés, trois d'artillerie et un du génie) et cheminera par la route. La seconde, qui sera débarquée par des barges et péniches, compte trois bataillons d'infanterie et un d'artillerie. Enfin, deux bataillons parachutistes seront largués directement sur Bac Kan.

On le voit, Valluy veut profiter au mieux de sa supériorité en moyens modernes sur le Vietminh. Mais il sous-estime les combattants vietnamiens. Les parachutistes manquent de peu d'accomplir un succès inouï : ils tombent juste sur le QG de Ho et Giap et ceux-ci n'ont que le temps de se cacher dans abri camouflé, tandis que les paras fouillent les buissons et marchent au-dessus d'eux ! On imagine difficilement la suite des évènements si Ho Chi Minh et Giap avaient été capturés en octobre 1947.

Le succès français est de courte durée, car les Vietminhs se ressaisissent vite et encerclent les parachutistes. La colonne venue de Lang Son est encore loin, car arrêtée sans arrêt par des embuscades : elle doit combattre sur un front de dix hommes, alors qu'elle a la valeur d'une division.

UN EXEMPLE D'OPÉRATION COMBINÉE FRANÇAISE : LA BATAILLE DU DAY

Après les échecs de Vinh yen et Mao Khe, Giap tente une troisième offensive contre le delta tonkinois en 1951. Il choisit le secteur du Day, qui est une région de culture intensive du riz, dont le Vietminh a le plus grand besoin. En outre, les provinces visées sont peuplées en grande partie de catholiques, que les communistes veulent écraser ou soumettre. Enfin, le secteur du Day se trouve au sud du delta, c'est-à-dire à l'opposé de l'endroit où les Français attendent une attaque. La 320e division vietminh, qui attaquera, est par ailleurs recrutée dans ce secteur et elle est fraîche.

En avril, Giap commence les préliminaires de son offensive en mettant en œuvre la 312e division, près de Vinh Yen, afin d'attirer les Français au nord du delta. Dans le plus grand secret, il déplace sa division d'élite, la 308e, de son secteur au nord du front jusqu'aux calcaires du Day. Cette division attaquera en direction de Ninh Binh, en même temps que la 304e contre Phu Ly. Ce ne seront que des attaques de diversion, l'effort principal étant alors déclenché par la 320e division vers Phat Diem et Thai Binh.

Dans le même temps, deux régiments vietminhs sortiront de l'ombre, à l'intérieur même du delta, afin de causer la confusion sur les arrières des Français.

L'offensive débute le 29 mai 1951 et surprend de Lattre, parce qu'elle a eu lieu au sud et durant la période de mousson. Les attaques préliminaires des 304e et 308e divisions sont couronnées de succès. Le 30, la 320e division franchit la rivière Day.

La riposte du général de Lattre est rapide. En 48 heures, il dépêche sur les lieux trois groupes mobiles, quatre groupes d'artillerie, un groupe blindé et un bataillon de parachutistes, soit l'équivalent de deux divisions.

Dès le 1er juin, la bataille tourne en faveur des Français. Les Vietminhs, qui progressent lentement dans les rizières, sont pilonnés par l'aviation et l'artillerie. En outre, leurs mouvements sont ralentis par la milice catholique qui mène des actions de guérilla en attendant l'arrivée des troupes françaises et de leur supériorité matérielle écrasante. Les deux régiments qui arrivent dans le delta n'accomplissent rien, car les catholiques les harcèlent et préviennent les Français des lieux d'embuscade. Enfin, les dinassauts appelées par de Lattre causent un véritable massacre parmi les sampans et autres bateaux de ravitaillement les trois divisions viets passées à l'est de la rivière.

Le 6 juin, les Français contrôlent parfaitement la bataille. Ils ont coupé toute source de ravitaillement aux unités ennemies, qui ne peuvent plus progresser. Le 10 juin, Giap comprend que la poursuite de la bataille est sans issue et il tente de replier ses troupes. Le 18, la bataille s'achève : c'est un cinglant revers pour Giap qui a perdu environ 10 000 hommes, dont plus de 1 000 prisonniers. La principale cause du succès pour les Français est l'emploi judicieux des dinassauts qui, grâce à leurs bateaux à fond plat, ont pu s'avancer loin dans la rivière, pour couper les lignes de ravitaillement ennemies. Enfin, l'importance du rôle de la milice catholique ne doit pas être non plus minimisée.

Il n'est donc pas étonnant qu'elle se traîne. Au sud, l'opération amphibie n'est pas un succès non plus, car le fleuve est peu navigable et les troupes doivent faire un long chemin à pied. Les Vietminh n'ont donc aucune difficulté à leur échapper pour s'enfoncer dans la jungle. L'opération Léa est donc un échec.

Il en est de même de l'opération Ceinture, lancée un mois plus tard, qui ne parvient pas non plus à détruire la petite armée de Giap. En revanche, une attaque montée par deux bataillons de montagnards T'ai, commandés par des officiers français, cause de lourdes pertes aux Vietminhs entre le fleuve rouge et le fleuve noir. Connaissant parfaitement le terrain, ils déciment leur adversaire qui ne reviendra plus dans le secteur avant plusieurs années.

L'échec de Valluy est dû à plusieurs facteurs. Il a nettement sous-estimé son ennemi, nous l'avons déjà dit. Mais surtout, il a monté une opération sur la carte, sans tenir compte semble-t-il des caractéristiques du théâtre d'opérations. Léa aurait été une superbe offensive de la Seconde Guerre mondiale, même si par certains aspects elle rappelle la fâcheuse opération Market Garden. En tout état de cause, Valluy s'est trompé de plan, de théâtre d'opérations et d'ennemis. Les hommes de Giap, dans la jungle, sont plus redoutables encore que la Wehrmacht. Ils combattent courageusement et efficacement.

Giap lui-même apparaît comme le grand vainqueur des combats de l'automne 1947. Il a su prévenir l'attaque française de deux façons : tout d'abord, en se retirant dans le Viet Bac au début de l'année 1947 ; ensuite en augmentant les effectifs de son armée régulière de 30 000 hommes en juin 1946 à environ 60 000 à l'automne 1947. Durant la même période, il met en place son système de troupes régionales et de guérilla. Il commet néanmoins une erreur qui aurait pu lui être fatale : il n'a pas vu venir l'opération aéroportée, car ceci dépassait totalement sa connaissance de la guerre, bien évidemment. Il ne commettra plus jamais cette erreur, prouvant par là même que les meilleurs généraux se forment sur le terrain.

La bataille du riz

Après l'échec de Valluy, celui-ci est remplacé par le général Blaizot, après un court intermède de deux mois du général Salan. Blaizot ne mène aucune offensive décisive contre le Vietminh et le statu quo s'installe en Indochine. Giap en profite pour renforcer son armée. Il n'est toutefois pas en mesure d'attaquer les Français immédiatement. Avec un remarquable sens de l'organisation, il prépare ses forces régulières pour le futur.

En septembre 1949, le général Carpentier, brillant officier s'il en est, remplace Blaizot. Conscient de sa méconnaissance du terrain, il s'en remet à un vieux colonial, qui a fait toute sa carrière en Indochine, le général Marcel Alessandri. Il lui donne les mains libres pour pacifier le Tonkin. Alessandri a compris que tenir les limites du delta ne servait à rien si tout l'intérieur était sous contrôle des Vietminh. Plutôt que de s'engager dans le Viet Bac, avec tous les risques imaginables, il lui semble préférable d'éradiquer le danger communiste dans le delta lui-même, à la fois pour tarir la source des recrues pour l'armée de Giap, mais aussi et surtout pour empêcher le ravitaillement en riz des Vietminhs. Menées avec l'aide de supplétifs vietnamiens, les opérations d'Alessandri ne sont pas loin de réussir. A la fin de 1949, les recrues commencent à manquer sérieusement et la situation du ravitaillement en riz devient catastrophique, au point que Ho et Giap commencent à juger indispensable le déclenchement d'une offensive massive (et donc très risquée) en direction du delta, afin d'éviter la famine.

Celle-ci se révèle rapidement impossible, mais en 1949, avec la prise du pouvoir par les communistes en Chine, la physionomie de la guerre d'Indochine change. Le Vietminh n'est plus isolé et peut dépendre du ravitaillement venant du nord. A la fin de 1949 et surtout en 1950, Giap lance sa première offensive, contre les postes français maintenus à tort le long de la frontière. La bataille tourne rapidement au désastre pur et simple pour les Français, qui n'ont bientôt d'autre solution que d'évacuer les garnisons. Malgré l'intervention des parachutistes ici et là pour tenter de sauver les troupes en repli, la bataille de la RC 4 s'achève dans la confusion pour l'armée française, qui perd 6 000 des 10 000 hommes des garnisons de la frontière.

Une crise profonde s'installe alors aussi en Indochine qu'en France et le gouvernement décide de faire appel à un homme providentiel, Jean de Lattre de Tassigny.

La méthode de Lattre

La présence du général de Lattre en Indochine ne dure pas plus de quatorze mois, de décembre 1950 à janvier 1952. Il est finalement vaincu par le cancer, non par Giap. Conscient de l'état des troupes de l'Union Française après le désastre de la RC 4, il passe à la défensive, afin de reconstituer ses forces. Sa conception stratégique est la suivante : confier à l'armée nationale vietnamienne les missions de pacification dans le delta, afin de libérer un plus grand nombre de soldats français pour son corps de bataille mobile. Il ordonne aussi de construire une ligne défensive afin de faciliter la lutte contre les incursions vietminhs. Cette ligne de Lattre ne doit pas faire oublier que pour le Roi Jean (surnom du général), seule une offensive puissante menée contre le Vietminh pourra en venir à bout.

Giap tente de ne pas en lui laisser le temps, en passant à l'offensive généralisée qu'il croit décisive. Le 13 janvier 1951, il attaque à Vin Yen, à une cinquantaine de kilomètres de Hanoï. Un moment, la situation apparaît très compromise pour les Français, mais de Lattre se rend sur place dans un Morane pour prendre la direction de la bataille. Il envoie des renforts très rapidement et ordonne surtout à l'aviation de pilonner sans arrêt les unités vietminhs, les 308e et 312e divisions. Tout ce qui vole est engagé dans la bataille, même les avions de transport, qui jettent du napalm sur les assaillants. En quelques jours, l'attaque vietminh est brisée, avec des pertes très lourdes : de 6 à 9 000 tués, 500 prisonniers et près de 6 000 blessés.

En mars, Giap attaque à nouveau, cette fois à Mao Khe. Profitant des opportunités du terrain, en l'occurrence la présence de la rivière Da Bac, les Français font remonter des canonnières et un torpilleur qui écrasent sous leur feu les attaques ennemies.

Giap ne se décourage cependant pas et lance une troisième offensive sur la rivière du Day, en surprenant de Lattre non seulement par le lieu de l'attaque, au sud d'Hanoi, mais aussi par la date, pendant la mousson, le 29 mai. Durant les premiers combats, Bernard de Lattre, le fils unique du commandant en chef, est tué. Les Vietminh parviennent à entrer dans le delta, mais ils sont freinés dans les rizières par trois éléments : l'aviation, qui attaque des troupes à découvert ; les dinassauts, qui interviennent avec leurs péniches transformées en canonnières et enfin la milice catholique, qui mène la guérilla contre les Viets. Le 18 juin, Giap est forcé d'arrêter son offensive. Il a perdu environ 10 000 hommes.

Ces trois succès défensifs français ont été obtenus grâce à l'emploi d'armes que Giap connaît mal, comme l'aviation et la marine. Il est intéressant de noter que malgré leurs victoires, les Français ne sont pas assez forts pour poursuivre l'armée ennemie et l'anéantir.

Après un nouvel échec de Giap au début du mois d'octobre, de Lattre passe à l'offensive à Hoa Binh, en lançant trois bataillons de paras sur la piste d'atterrissage locale. En deux jours, ils sont rejoints par une colonne terrestre forte de 15 bataillons. Ainsi, en peu de temps, tout le secteur entre la ligne de Lattre et le fleuve Noir est conquis. Ce succès est le dernier de De Lattre, forcé de quitter son commandement pour des raisons de santé. Le général Salan le remplace au moment au Giap passe à la contre-attaque. La bataille dure jusqu'en février 1952, lorsque Salan se résout à ordonner un repli, qui est parfaitement réalisé, mais qui montre que les Français n'ont pas de capacité offensive suffisante pour mener la guerre hors du delta.

De l'échec de Lorraine à Dien Bien Phu

La bataille de Hoa Binh n'est pas la victoire décisive recherchée depuis longtemps. Salan monte alors une autre opération, très ambitieuse quant aux moyens mis en œuvre, qui n'est pas sans rappeler celle de Valluy en 1947 : Lorraine. Il s'agit d'attaquer le Viet Bac et d'y détruire les principales divisions viets, grâce à des colonnes terrestres, des sauts de parachutistes et l'intervention des dinassauts. Le début de l'offensive est un succès total, mais les Vietminh fuient le contact et Salan, à part capturer quelques milliers de fusils et 200 tonnes de munitions, n'accomplit pas de succès décisif et ne parvient pas à rompre le système logistique de Giap.

Si la présence d'éléments blindés apparaît toujours incongrue dans les guerres d'Indochine puis du Vietnam, l'appui feu apporté par de tels éléments — ici, un M24 Chaffee — sera souvent déterminant, les communistes vietnamiens ne disposant d'aucun blindé avant la fin des années 60.

L'insuccès de Lorraine est éclipsé par une victoire française lourde de conséquences, celle de Na San. Là, une forte garnison française est établie en pays T'ai, non loin du Laos, au milieu du nouveau théâtre d'opérations que s'est choisi Giap, qui veut élargir son champ d'action pour que les Français dispersent leurs troupes. Mal renseigné sur les effectifs réels à Na San, Giap lance une série d'attaques en novembre et décembre 1952. Elles échouent toutes avec de lourdes pertes, en face de dix bataillons français solidement établis, avec de l'artillerie et un soutien aérien efficace.

En avril 1953, Giap mène une offensive particulièrement réussie dans le nord du Laos, mais les Français établissent encore quelques camps fortifiés (dans la plaine des Jars et à Louang Prabang, la capitale), ravitaillés par air, où ils repoussent les assauts vietminhs. Peu à peu, l'idée s'impose au commandement français qu'il est possible d'établir un grand camp retranché au milieu des lignes ennemies et qu'en le ravitaillant par air, il pourra résister indéfiniment aux assauts vietnamiens. Si l'enjeu en vaut la peine, Giap sera prêt à y risquer son armée régulière et la bataille décisive sera enfin livrée.

En mai 1953, Salan s'en va. Il est remplacé par Henri Navarre, qui n'a aucune connaissance de la guerre en Indochine et qui n'a d'ailleurs nullement envie d'y être nommé commandant en chef. A la fin de l'année 1953, il établit un camp retranché à Dien Bien Phu, à la frontière du Laos, pour y fixer les troupes vietminh, tandis qu'il va lancer l'opération Atlante sur les plateaux d'Annam. Atlante n'est pas un succès et au mois de mars, les Vietminhs commencent à attaquer Dien Bien Phu.

La bataille qui s'engage alors sera gagnée par le belligérent ayant la meilleure logistique, car le champ de bataille est situé dans une région particulièrement difficile d'accès. Très bon organisateur, Giap a préparé tous les moyens logistiques dont il avait besoin, grâce notamment à des milliers de porteurs. Ceux-ci seront en mesure de ravitailler les 49 000 combattants réguliers qui encerclent la cuvette de Dien Bien Phu et d'apporter les munitions nécessaires pour l'artillerie nombreuse qui pilonne les Français. Ceux-ci, dont les forces dépassent à peine les 10 000 hommes, ne vont pas tenir plus de deux mois en face des assauts renouvelés de l'ennemi. Notre intention n'est pas de décrire ici la bataille, mais d'essayer de déterminer les raisons de l'échec.

Celles-ci sont nombreuses et complexes, mais les plus évidentes méritent d'être citées : une fois encore, le commandement français a grossièrement sous-estimé l'adversaire, sans s'imaginer que l'arrêt de la guerre de Corée avait permis à la Chine de renforcer massivement l'armement et les moyens logistiques de Giap. Une autre raison fondamentale est l'incapacité de Navarre à ajuster ses objectifs avec ses moyens. Le corps expéditionnaire n'avait manifestement pas les moyens de mener longtemps une bataille dans une zone aussi excentrée. De Lattre l'avait bien compris en réduisant son théâtre d'opérations au delta du Tonkin.

Une autre cause profonde est le manque de combativité d'environ le tiers des défenseurs de Dien Bien Phu, les« rats de Nam Yum », des troupes devenues littéralement des déserteurs internes, présents dans le camp retranché, mais ne combattant plus et consommant évidemment de précieuses denrées alimentaires.

En fait, les moyens matériels manquaient aux Français, en 1954, comme d'ailleurs en 1947 ou en 1950. Jamais ils ne furent en mesure de l'emporter pour cette raison, pas plus de Lattre que les autres d'ailleurs. Même la meilleure stratégie ne peut l'emporter sans moyens suffisants. Par la suite, les Américains montreront que l'inverse n'est pas plus vrai... ❐

Bibliographie sommaire

Agonie de l'Indochine, Henri Navarre Paris, Plon, 1956.

Histoire des Parachutistes, Paul Gaujac (sous la direction de), SPL, Paris, 1975.

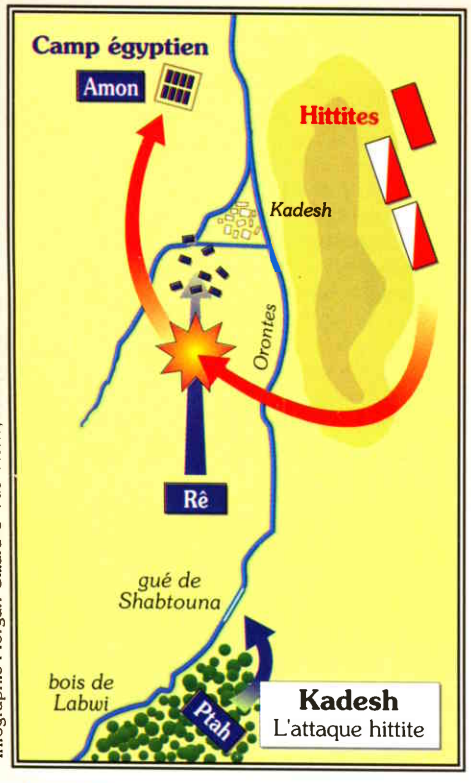
Vietnam at war, 1946-1975, Phillip B. Davidson, Presidio Press, 1988.

KADESH OU LA GLOIRE DE RAMSES II

La bataille de Kadesh, en 1300 avant Jésus-Christ, est la première bataille importante de l'histoire de l'humanité, et elle voit la victoire d'un ambitieux conquérant égyptien, Ramsès II.

Par Dominique SANCHES

Pendant la deuxième Période intermédiaire (1785-1552 av. J.-C.), une dynastie d'origine asiatique, les Hyksos, domine la Basse-Egypte à partir de leur capitale Avaris, située dans le delta du Nil. Cette humiliation va entraîner les pharaons, une fois l'Egypte reconquise, à pousser les limites septentrionales de leur royaume plus au nord, pour créer une zone tampon entre le cœur de leur pays et d'éventuels envahisseurs. Ainsi Ahmosis, libérateur de l'Egypte et fondateur de la XVIII[e] dynastie (1552-1295 [1]), lance les premières grandes campagnes en Syrie-Palestine.



Infographie Morgan Gillard © *Vae Victis*, Histoire & Collections 1997

Les Thoutmosides continuent cette politique qui vise à mettre sous tutelle les diverses principautés de cette région. Thoutmosis III, le plus grand des conquérants égyptiens, atteint l'Euphrate et soumet le pays d' Amourrou, dont la capitale est Kadesh. Malheureusement, le pharaon Akhenaton (1377-1358) est trop occupé à imposer sa réforme religieuse et laisse l'empire s'effriter ; à la fin de son règne, seules trois villes de Palestine restent sous contrôle égyptien.

La XIX[e] dynastie (1295-1188), issue non pas d'une lignée de sang royal mais d'une famille de militaires, va s'efforcer de récupérer les territoires perdus. Séthi I[er] mène quatre campagnes en Asie et reprend Kadesh. Mais il se rend compte de la fragilité de ses conquêtes les plus lointaines et abandonne le pays d'Amourrou aux Hittites, qui sont alors la puissance dominante en Asie Mineure.

Ramsès II succède à son père Séthi I[er] en 1279 ou 1304. Dès la deuxième année de son règne, il doit repousser une attaque maritime des Shardanes (Peuples de la mer), dont il incorpore ensuite les meilleurs éléments à son armée. En l'an 4, il mène sa première campagne en Syrie-Palestine : l'armée égyptienne remonte par la côte jusqu'à Irqata, traversant Tyr et Byblos, puis oblique vers l'intérieur des terres dans la direction de Kadesh. Benteshina, roi d'Amourrou, accepte sous la contrainte de devenir un vassal de l'Egypte et paye tribut. Satisfait, Ramsès repart avec son armée avant l'hiver.

La menace hittite

Le roi hittite Moutawalli ne peut pas accepter cette défection sans rien faire. Il s'adresse aux dieux pour demander de l'aide, leur promettant des présents en cas de victoire, et plus concrètement, rassemble les troupes de seize provinces et pays alliés d'Asie Mineure et du nord de la Syrie : « *Ils couvraient monts et vallées, telle une multitude de sauterelles. Il n'avait rien épargné de l'argent de son pays et s'était dépouillé de tous ses biens pour les donner à ces pays, afin qu'ils l'accompagnent à la guerre.* ».

Du coté égyptien, les préparatifs vont bon train à Pi-Ramsès, la nouvelle capitale : « *Or donc Sa Majesté avait mis sur pied de guerre son infanterie, sa charrerie et les Shardanes que Sa Majesté avaient pris et ramené de ses campagnes victorieuses. Ils avaient reçu tout leur équipement ainsi que les consignes de combat.* ». Le plan d'opération pour la prochaine campagne est fixé : la cible sera de nouveau la ville de Kadesh, qui contrôle l'accès à la plaine syrienne du nord, dont la fidélité est douteuse. L'armée principale, composée des divisions [2] Amon, Ptah, Rê et Seth ainsi que de la garde royale, traversera le pays de Canaan, puis remontera la vallée de la Bekaa pour atteindre Kadesh par le sud. Simultanément, une force de soutien, la Na'arun, peut-être formée par des alliés cananéens, longera la côte, puis suivra la vallée de l'Eleuthéros jusqu'à Kadesh.

LES EFFECTIFS DES ARMÉES

Comme les sources sur la bataille de Kadesh sont égyptiennes, les effectifs hittites mentionnés sont évidemment grossis, surtout en ce qui concerne la charrerie : la première vague d'assaut aurait été de 2 500 chars, et 1 000 autres seraient venus en renfort. Ces chiffres sont démesurés, à la fois d'un point de vue logistique et tactique, même pour un royaume aussi puissant que celui des Hittites. L'infanterie hittite, qui ne participa pas au combat, est quant à elle fixée à 18 000-19 000 hommes.

En ce qui concerne l'armée égyptienne, on peut lire très souvent qu'elle était composée de quatre divisions de 5 000 hommes et 50 chars chacune. Or, les sources sur lesquels la plupart des historiens contemporains sont sensés se baser pour affirmer cela sont au nombre de deux : un exercice de scribe qui date de Séthi II, et une stèle trouvée dans l'ouadi Hammâmât, datant de Ramsès IV, qui dénombre une expédition envoyée dans les carrières de pierres.

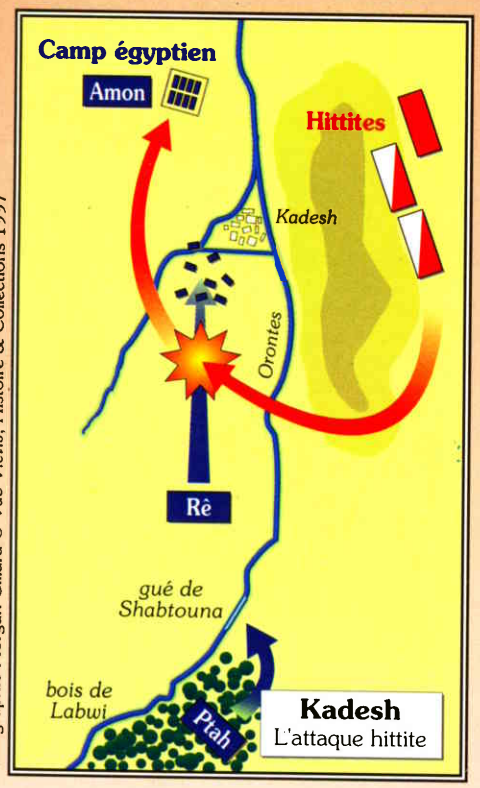
De l'avis des spécialistes, il est plus qu'absurde de prétendre généraliser ce qui n'est sans aucun doute qu'une coïncidence de chiffres à des divisions engagées dans une campagne majeure contre les Hittites sous Ramsès II, plus de 50 ans auparavant. On assiste là à un phénomène assez courant : un historien affirme quelque chose, puis les autres répètent ensuite au fil des générations sans vérifier les sources, jusqu'à ce que cela apparaisse comme une vérité sans faille. Le déroulement même de la bataille de Kadesh pouvant prêter à discussion, il serait absurde de vouloir fixer un quelconque chiffre pour les effectifs des armées en présence. ❐

Pendant l'été de l'an 5 du règne de Ramsès II, l'armée égyptienne commence son mouvement : « *Sa Majesté se mit en marche vers le nord avec son infanterie et sa charrerie, et, après un départ sans encombre le neuvième jour du deuxième mois de l'été de l'an 5, Sa Majesté passa la forteresse de Silé, fort comme Montou quand il s'avance. Tous les pays de trembler devant lui et leurs chefs d'apporter leurs tributs: tous les rebelles courbent l'échine par crainte de l'autorité de Sa Majesté ! Ses troupes marchent sur les pistes comme s'ils étaient sur les routes d'Egypte...* ». En un mois, l'armée franchit les 1 600 kilomètres qui séparent la frontière égyptienne du pays d'Amourrou.

En traversant les bois de Labwi, les éclaireurs capturent deux bédouins de la tribu des Shasou, qui sont en fait de faux transfuges envoyés par les Hittites. Interrogés, ils affirment que Moutawalli et son armée sont encore à Alep, à 200 kilomètres de là. Oubliant toute prudence, Ramsès II se met à la tête de la division Amon et traverse l'Oronte au gué de Shabtouna, laissant derrière lui les autres divisions échelonnées à 10 kilomètres les unes des autres. Les Egyptiens dressent leur camp

1. Pour la suite de l'article, toute les dates sont données avant Jésus-Christ.

2. Le terme division est une appellation moderne que nous utilisons par commodité.



Infographie Morgan Gillard © *Vae Victis*, Histoire & Collections 1997

au nord-ouest de Kadesh, négligeant d'effectuer des reconnaissances lointaines.

C'est alors que deux vrais espions hittites sont capturés. Ceux-ci révèlent qu'en fait, l'armée hittite au grand complet est dissimulée sur la rive gauche de l'Oronte, juste derrière la ville de Kadesh. Aussitôt, des messagers sont envoyés pour hâter le mouvement de la division Rê, qui est en train de traverser la plaine au sud de la ville, et à Ptah qui est encore dans les bois de Labwi. Mais c'est déjà trop tard. Les chars hittites traversent l'Oronte et attaquent le flanc de la division Rê qui est encore en ordre de marche, elle est évidemment aussitôt dispersée. Les fuyards s'échappent vers le camp des troupes d'Amon qui sont prises à leur tour de panique et les accompagnent dans leur fuite vers le nord. Les chars hittites pénètrent ainsi facilement dans le camp égyptien.

Le pouvoir d'Amon

Alors que tout semble perdu, Ramsès prie son père le dieu Amon, dans une supplique restée célèbre : « *Je t'appelle, mon père Amon. Je suis au milieu d'une foule inconnue. Tous les pays étrangers se sont ligués contre moi, et je me retrouve seul, sans personne. Mes nombreuses troupes m'ont abandonné, et nul dans ma charrerie n'a souci de moi. J'ai beau crier vers eux, aucun d'eux n'entend mes appels. Je sais qu'Amon me sera d'un plus grand secours que des millions de fantassins, que des centaines de milliers de chars... Voilà que j'étais en prières au fin fond des pays étrangers,et ma voix fut entendue dans l'Héliopolis du Sud. Je m'aperçus qu'Amon répondait à mon appel : il me tendit la main, et je m'en réjouis. Il me parla par-derrière, comme s'il avait été tout près :* Courage ! Je suis avec toi. Je suis ton père et je te prête main forte. Je vaux mieux que cent mille hommes, je suis le maître de la victoire et j'aime la vaillance ! ».

Ramsès monte alors sur son char de guerre et se lance dans la mêlée : son courage galvanise les troupes qui lui sont restées fidèles et permet de rallier quelques fuyards. Il profite du fait que les Hittites se sont attardés à piller le camp pour lancer la contre-attaque. Par chance, des renforts de la Na'arun arrivent de la côte juste à ce moment. Les Hittites sont repoussés, et bien que Moutawalli envoie une deuxième vague de chars, ils doivent s'enfuir en toute hâte à travers l'Oronte où beaucoup se noient. La division Ptah arrive à son tour sur le champ de bataille, ce qui incite le roi hittite à ne pas engager son infanterie. La bataille s'arrête, chaque camp pansant ses blessures.

Dans la soirée, Ramsès reproche à ses soldats leur lâcheté : « *Que dira le peuple lorsqu'il apprendra que vous m'avez abandonné, livré à moi-même et que pas un officier, pas un capitaine, pas un soldat ne vint me seconder tandis que je me battais ! J'ai conquis des millions de terres étrangères, seul avec Victoire-dans-Thèbes et Mout-est-content, mes grands chevaux de chars !* ».

Le lendemain, les Egyptiens tentent d'attaquer à travers l'Oronte, mais voyant que l'infanterie hittite est en bon ordre, ils se replient. D'après les textes égyptiens, ce sont bien évidemment les Hittites qui demandent un armistice à Ramsès : « *Pour ce qui est du pays d'Egypte et du pays hittite, ce sont tes serviteurs; ils sont à tes pieds. C'est ton père, le divin Rê, qui te les a donnés. N'use pas de ton pouvoir sur nous ! Oui, ton autorité est grande et ta force pèse lourdement sur le pays hittite. Mais est-il bon que tu tues tes serviteurs, le visage terrible sur eux, sans merci ? Regarde : hier, tu as passé la journée à tuer cent mille hommes, et aujourd'hui tu es revenu et tu n'épargnes pas d'héritiers. Ne pousse pas trop ton avantage, roi victorieux ! La paix est meilleure que la guerre. Donne-nous le souffle de vie !* ». En fait, les deux adversaires sont épuisés, et se séparent. Alors que l'armée égyptienne repasse la frontière, Moutawalli reprend en main le royaume d'Amourrou et destitue le prince Benteshina. Les Hittites progressent ensuite vers le sud et occupent la province d'Upi.

Pendant ce temps, Ramsès immortalise ses faits d'armes en les faisant graver sur les murs des temples d'Egypte, ce qui permet de confirmer en théorie la domination du pharaon sur l'univers. Il doit néanmoins continuer de guerroyer en Asie de l'an 7 à l'an 18 de son règne, profitant des querelles dynastiques survenues à la mort de Moutawalli. Ses gains ne sont pas durables car la Syrie ne peut être dominée que si on la contrôle jusqu'à l'Euphrate.

Cependant, Hattousil III, le nouveau souverain hittite, cherche la paix. En effet, les Assyriens ont profité des conflits avec l'Egypte pour étendre leurs frontières vers l'ouest, et ont atteint la boucle de l'Euphrate. En l'an 21, la paix est signée sous la garantie des dieux hittites et égyptiens : elle comprend un traité de non-agression, une alliance défensive et une promesse d'extradition des réfugiés politiques. La frontière des deux royaumes n'y est cependant pas précisée. Le texte engage aussi les successeurs des rois régnants, ce qui est nouveau. Dans le passé, les traités devaient être renouvelés à chaque succession. Pour sceller cette nouvelle amitié, Ramsès épousera deux princesses hittites.

Tout est bien qui finit bien ! ❐

LA BATAILLE DE KADESH

Scénario Champs de bataille

Ordre de bataille égyptien

● **Corps de Ramsès** :

Au centre du camp :

– Pharaon : Reg Cv (S)

– garde du pharaon : 2 Reg Sp (S)

Renforts de troupes ralliées d'Amon et de Rê :

– 2 Reg Cv (S), 2 Reg Sp (O), 2 Reg Bw (O), par tour au 3 et 4.

● **Na'arun** :

Entrent au tour 5 : 1 sous-général Reg Cv (S), 3 Reg Cv (S), 4 Reg Bd (F), 2 Reg Bw (O), 2 Reg Ps (O), 1 Irr LH (F).

● **Ptah** :

Entrent au tour 10 : 1 sous-général Reg Cv (S), 3 Reg Cv (S), 4 Reg Sp (O), 2 Reg Bw (O).

Les renforts égyptiens pénètrent sur la carte par les hexagones 2213 à 2216 inclus. Ptah rentre par les hex. 112 à 117 inclus. Le camp égyptien se place comme suit : repère 1 sur l'hex. 1515, repère 2 sur l'hex. 1813.

Ordre de bataille hittite

● **Corps de Muwatalli** (entre au tour 1)

– 1 général en chef Reg Kn (O), 8 Reg Kn (O).

Les corps alliés suivants entrent au tour 2 :

● **Corps allié anatolien** :

– 1 sous-général Irr Cv (O), 4 Irr Cv (O).

● **Corps allié syrien** :

– 1 sous-général Irr Cv (S), 5 Irr Cv (S) et 1 Irr LH (F).

● **Renforts** (entrent au tour 8) :

– 1 sous-général Reg Kn (O),

– 2 + n Reg Kn (O) à prendre parmi les pertes du corps principal hittite.

Toutes les unités hittites pénètrent sur la carte par les hex. 112 à 117 inclus.

Règles spéciales

– les broussailles sont ignorées dans ce scénario.

– Ramsès II : pour simuler l'héroïsme du pharaon, celui-ci détruit tout adversaire en faisant simplement plus au dé.

– les Hittites qui entrent au tour 1 sont impétueux (à cause de leur victoire sur la division Rê) : ils doivent se diriger vers le camp et y pénétrer tant qu'il n'y a pas d'unité égyptienne à 4 hex. hors du camp. Une fois dans le camp, un élément hittite progresse si possible à chaque phase de mouvement **d'un seul hex.** vers le centre du camp ou sinon vers un autre hex. libre. Le joueur ne peut pas utiliser des mouvements **de groupe** pour stopper les unités hittites tant qu'elles sont impétueuses. L'impétuosité hittite stoppe à la troisième perte subie.

– les Hittites ont – 1 au combat à l'intérieur du camp (**le camp n'a pas d'autre effet**);

– les deux généraux alliés hittites sont toujours fiables (un joueur hittite audacieux pourra essayer de jouer sans cette règle, nous lui souhaitons bon courage...);

– les corps sont démoralisés quand ils ont perdus **la moitié** de leurs unités (arrondi au-dessus);

– le corps de Ramsès ne peut être démoralisé tant que Ramsès est vivant;

– le Hittite gagne la partie si Ramsès est tué, en plus des règles de démoralisation d'armée (les conditions de victoire s'adaptent selon l'arrivée des renforts). ❐

EXTENSION

AUX PORTES DU REICH

Campagne Advanced Squad Leader

EN automne 1944, les Alliés livrent une difficile bataille pour la ville d'Aachen, en Allemagne. *Aux portes du Reich* est une campagne *ASL* complète pour simuler les combats pour Aix-la-Chapelle.

Par Jean-Luc Béchennec, Jean Devaux et Philippe Naud

Aux portes du Reich retrace la contre-attaque de la Panzer-Brigade 108 pour briser l'encerclement d'Aix-la-Chapelle. Cette campagne est destinée au jeu tactique ***Advanced Squad Leader*** (Avalon Hill) et elle utilise les règles du module ***Red Barricades*** (RB), à l'exception des modifications ci-dessous. Certaines règles de RB sont supprimées [**S**], d'autres sont remplacées [**R**], modifiées [**M**] ou enfin ajoutées [**A**]. Dans la règle, la campagne *Aux portes du Reich* est abrégé en **PR**.

Les règles RB utilisées sans modifications pour la campagne sont mentionnées par [RB]. Les références faites ici aux règles des chapitres *ASL* sont précédées de la lettre correspondante. Les autres références sont relatives aux règles de PR. Enfin, les références au chapitre O faites à des règles du chapitre O qui sont remplacées pour PR sont des références aux règles de PR. La numérotation des règles de RB a été conservée ; les joueurs peuvent ainsi marquer d'une puce les règles de RB modifiées puis suivre ces dernières, les puces renvoyant aux règles de PR.

Les tables de PR sont personnalisées en fonction de la nationalité et donc simplifiées (les drm/DRM et notes spéciales dépendant de la nationalité sont directement intégrés dans les tables).

Note pour les joueurs ne pratiquant pas *ASL* : les règles suivantes — comme les règles de base d'*ASL* — utilisent un style et un « verbiage » très technique et particulier. Les lecteurs ne pratiquant pas *ASL* n'y trouveront pas plus d'intérêt que la lecture du code civil... Nous espérons que le thème de cette campagne leur donnera éventuellement envie de découvrir ce jeu fabuleux.

Règles de campagne

11.11 - Entre les scénarios : [RB]
11.12 - Disparus au combat : [RB]
11.13 - Jeu en équipe : [R]
Aux portes du Reich est bien adapté au jeu en équipe. Dans chaque camp, l'un des joueurs peut commander l'infanterie et les canons, et l'autre les blindés.
11.14 - Tableau d'achat : [RB]
11.15 - Intercalaire : [S]
11.2 - Définitions et abbréviations : [M]

● **CG day : [R]**
Une référence à un CG Day dans les règles RB doit être interprétée comme une référence à un CG Scénario, c'est-à-dire à une demi-journée du CG pour PR. De même, toute autre référence à un « Day » doit être comprise comme une référence à un scénario ; c'est par exemple le cas du Daily max. apparaissant dans les RG Chart qui doit être compris comme Scénario Max. La campagne PR est composée de **5** CG Days / CG Scénarios.

● **CG Roster :**
RB : lire PR.
Shore hex : [S]
Stone Location : [M]

Groupes de renfort américains

Eléments renforcés des 119th et 120th Infantry Regiments

ID	Composition	Type	Coût	Max. Sc 1	Max. Sc 2	Max. Sc 3	Max. Sc 4	Max. Sc 5	Max. Camp.
A1	2 Avec bombes	P-47 FB ❶	10	NA	NA	1	1	2	2
A2	1	Piper Cub ❷	2	NA	NA	1	1	1	1
I1	3 1	Section d'infanterie ❸	3,5	3	2	2	1	2	8
I2	3	Section d'élite ❸	4	2	2	2	1	2	6
I3	3 3	Section du Génie ❸	8,5	NA	NA	1	1	1	2
S1	6 1 2 3	Section d'appui ❹	12	1	1	1	1	1	3
S2	2 2	Groupe de MG	4	NA	1	2	1	2	3
S3	2 2	Groupe de HMG	6	NA	1	1	1	1	1
G1	2 2	Groupe de MTR	6	NA	1	1	1	1	1
G2	2 2	Groupe AT	6,5	NA	1	NA	1	NA	1
O1	80 mm+	❺	13	NA	1	1	1	1	2
O2	100 mm+	Art. de Campagne ❺	16	NA	NA	1	1	1	2
O3	150 mm+	Art. lourde ❺	23,5	NA	NA	1	1	1	1
C1	3	Chars légers ❻	13	NA	NA	1	1	1	1
C2	1 1 1	Chars moyens ❻	22	NA	NA	1	1	2	3
C3	2	Section de TD ❻	13	NA	NA	1	1	1	1
C4	1	TD lourd ❻	8,5	NA	NA	1	1	1	1
SAN	+1	Sniper	2	1	1	1	1	1	4
F	PAF 10	Fortifications	1	1	1	1	1	1	2

❶ Ce groupe entre avec un drm de -1 et est limité à 2 tours.
❷ L'achat d'un groupe O2 ou O3 est nécessaire pour acheter A2
❸ Le joueur jette un DR sur la table des Leaders pour chaque groupe I acheté.
❹ Les 3x(346+LtMTR) peuvent être échangés contre un OBA de 60mm+ (US Ordnance Note 1).
❺ La radio ne peut pas être échangée contre un téléphone.
❻ Le joueur jette un DR sur la table des Armor Leaders pour chaque groupe C acheté. Les équipages de ces blindés ne peuvent abandonner volontairement leur véhicule.

Supprimer l'avant-dernière phrase qui est relative au nombre de Stone Location que l'on trouve sur la carte de RB.

● **Strategic Location** : [M]

Ajouter les définitions suivants : Bridges - Crag 24D7 - Bois 24F2 - Carrefour 24Y2 - Tranchées - Roadblocks - Véhicule immobile non abandonné avec un MA ≥ 20 mm (ou un FT) en ordre de marche - Canon non attelé, servi en ordre de marche.

Un foxhole n'est pas une Strategic location.

● **Victory Location** [A] :

Ce sont les Locations de bâtiments (bois et pierre) contrôlées par le joueur à la fin d'un scénario. Chaque joueur peut marquer les Victory Location qu'il contrôle au cours de chaque CG Scénario.

11.3 - Scénarios de la campagne [M]

Les paramètres du premier scénario sont précisés sur la fiche de présentation.

11.31 - Equilibre [M]

Premier scénario :

Les Allemands reçoivent 4 PAC de plus.

Les Américains reçoivent 2 PAC de plus.

11.32 - Campagne

Par scénario gagné, chaque joueur déduit 2 PAC du total auquel il a droit.

11.4 - Règles spéciales [M]

CG1 - Carte [M]

L'ensemble de la campagne se joue sur les rangées A - Y des cartes 24, 20 et 22.

CG2 - SSR [M]

Les équipages des chars et des canons autopropulsés ne peuvent pas quitter volontairement leurs véhicules.

CG3 - Conditions atmosphériques [M]

Pour tous les scénarios, les conditions atmosphériques sont Humides (*Wet*), sans vent au début du scénario.

CG4 [M]

A la fin de chaque phase de CC des tours 5, 6 ou 7, l'attaquant lance un dé. Le scénario s'arrête sur un dr de 1 au tour 5, sur un dr inférieur ou égal à 5 au tour 6 et sur un dr inférieur ou égal à 6 au tour 7.

CG5 - Canons : [M]

Les MG ne peuvent pas non plus faire de *Bore-sight*.

CG6 - OBA [M]

Il n'est pas possible d'acheter de Field Phone. Les Américains peuvent acheter un avion d'observation.

CG7 - Modifications du terrain : [M]

Le cours d'eau de la carte est asséché pour toute la campagne.

CG8 - Snipers [M]

Un seul pion Sniper est utilisé pour chaque camp.

CG9 - Renforts - Zones d'entrée [M]

Chaque RG d'Infanterie et d'AFV acheté pour le CG Scénario courant [EXC: 11.6194] ainsi que les unités volontairement gardées hors-carte comme renforts entrent au/après le tour 1 pendant ce scénario. La totalité des unités ou bien une partie, ou encore aucune, (les unités des RG considérées individuellement comprises) peut entrer à chaque tour [EXC : voir 11.6205 pour les Leaders].

● Les Américains entrent par le nord des cartes **20** et **22**.

● Les Allemands entrent entre A et O par le bord est de la carte 24.

CG10 - Renforts conservés : [RB]

CG11 - Fanatisme : [S]

CG12 - Comissaires : [S]

CG13 - Sortie de la carte : [RB]

CG14 - Massacre : [S]

CG15 - Dissimulation : [RB]

CG16 - Divers : [RB]

CG17 - Auto ralliement : [RB]

CG18 - Utilisation des égouts : [A]

L'utilisation des égouts n'est pas possible.

CG19 - Toits : [S]

L'utilisation des toits n'est pas possible.

CG20 - Caves : [S]

CG21 - Les caves ne sont pas en jeu, toutefois O6.62 s'applique pour les blindés qui entrent dans un bâtiment, quel que soit la taille de ce bâtiment.

CG22 - L'interrogation des civils est possible. Les Allemands sont en pays **ami** et les Américains en pays **ennemi**.

11.5 - Scénario initial : [S]

Conditions de victoire

Les Américains gagnent la campagne si, à la fin de celle-ci, ils ont 1,5 fois plus de points de victoire que les Allemands.

Le contrôle d'une Building Location sur la carte 20 donne 1,5 VP. Le contrôle d'une Building Location sur la carte 22 donne 1 VP.

De plus, chaque Casualty VP donne 1 VP; les prisonniers comptent double.

Au début de la partie, les Américains contrôlent l'ensemble des cartes 20 et 22. Les Allemands contrôlent les hex. de leur zone d'entrée.

Groupes de renfort allemands

Eléments de la Panzer-Brigade 108 et du sPz-Abteilung 506

ID	Composition	Type	Coût	Max. Sc 1	Max. Sc 2	Max. Sc 3	Max. Sc 4	Max. Sc 5	Max. Camp.
I1	3 + 1 + 1	Sect. ❶❷❸ d'infanterie	3	2	2	1	1	1	4
I2	3	Sect. ❶❷❸ d'élite	4,5	3	2	1	1	1	4
I3	3 + 3 + 1	Sect. ❷❸❻ de pionniers	9	1	2	1	1	1	3
S	2 + 1 + 1	Groupe de MG ❷	3,5	1	2	2	1	1	5
G1	2	Groupe de MTR ❷	6	NA	1	1	1	1	1
G2	2	Groupe antichar ❷	8,5	NA	NA	1	1	1	2
G3	2	Groupe antiaérien ❷	6,5	NA	NA	1	1	1	2
O	120 mm+	Art. de MTR de Btn ❹	12,5	NA	1	1	1	1	1
C1	2	Section de chars 1 ❺	14,5	NA	2	1	1	1	3
C2	2	Section de chars 2 ❺	18	NA	2	1	1	1	2
C3	2	Section de Tiger ❺	21	NA	1	1	1	1	1
H1	3	Section de SPW	9,5	2	2	1	1	1	5
H2	2	Section de MTR	9	1	1	1	1	1	1
H3	2	Section d'appui	9	1	2	1	1	1	2
H4	2	Section AA 1	10	2	1	1	1	1	2
H5	2	Section AA 2	9	NA	NA	1	1	1	1
H6	2	Section AA 3	11	NA	NA	1	1	1	1
SAN	+1	Sniper	2	NA	1	2	1	1	4
F	PAF 10	Fortifications	1	NA	NA	2	1	1	4

❶ Les 5^2-4-8/4-4-7 ont Assault et Spray Fire

❷ Les unités allemandes ont des PF44 inhérents.

❸ Le joueur jette un DR sur la table des Leaders pour chaque groupe I acheté.

❹ La radio ne peut pas être échangée pour un téléphone.

❺ Le joueur jette un DR sur la table des Armor Leaders pour chaque groupe C acheté. Les équipages de ces blindés ne peuvent abandonner volontairement leur véhicule.

❻ Les 8^2-3-8/3-3-8 sont Assault Engineer et Sapeurs. Ils ont un Moral souligné.

11.6 - Phase de récupération : [RB]

11.601 - Fin des mêlées : [RB]

11.602 - Retrait des marqueurs : [RB]

11.603 - Détermination du gain et ralliement : [RB]

11.6031 - Détermination du gain : [RB]

11.6032 - Ralliement : [RB]

11.604 - Encerclement et champs de mines : [RB]

11.605 - Détermination du périmètre : [M]

11.6051 - No Mans Land : [RB]

11.6052 - Marqueurs de contrôle : [RB]

11.6053 - Bords de carte : [RB]
11.6054 - Marqueurs de périmètre [M]

Chaque camp place maintenant ses marqueurs de Périmètre, un par un, au ground floor des Strategic Locations qu'il contrôle. Les deux camps procèdent soit en même temps, soit l'un après l'autre, dans un ordre quelconque, au placement de leurs marqueurs de Périmètre. Lorsque chaque marqueur de Périmètre est placé, il doit pointer vers une Location contenant un Marqueur de Périmètre ami situé à une distance ≤ 10 hexagones.

Le tracé du Périmètre entre ces deux Marqueurs suit soit directement une (Alternate) Hex Grain, soit successivement une Hex Grain et une Alternate Hex Grain. Dans ce dernier cas, l'hexagone où se rencontrent l'Hex Grain et l'Alternate Hex Grain doit être le plus proche de la ligne directe que l'on tracerait sans tenir compte des (Alternate) Hex Grain et doit être situé à l'intérieur du périmètre qui serait délimité par cette ligne directe.

11.6055 - Réajustements : [RB]
11.6056 - Poches : [RB]
11.6057 - Poches en étage : [RB]
11.6058 - Poches de bord : [RB]
11.6059 - Contrôle : [RB]
11.606 - Isolement : [M]
11.6061 - Effet sur les unités : [RB]
11.6062 - Effet sur le contrôle : [RB]
11.6063 - Evasion des unités isolées [M]

DR Final	Infanterie	Blindé
≤ 8	Evasion	Evasion
9	Evasion - Remplact	Evasion
10	Evasion - Réduction Equipage s'évade	Abandon
11	Evasion - Remplact - Réd. (Equipage éliminé)	Abandon
≥ 12	Elimination	Elimination

DRM
+ x (Armor) Leader / Heroic DRM (NA aux SMC seuls)
– 1 Allemand
– 1 SMC seul non blessé
– 1 A moins de 2 hex. d'un hex. ami non isolé
– 1 Adjacent à un hex. ami non isolé
+ 1 Par HS équivalent > 1HS utilisant le même jet
+ 1 Par PP excédant 1PP
+ 2 Encerclé
+ 2 Blindé capturé

11.6064 - Résultat de l'Evasion : [RB]
11.6065 - Modification du périmètre : [RB]
11.6066 - Tracé du périmètre [M]

La procédure de détermination du Périmètre est maintenant terminée. Les deux camps doivent maintenant dessiner leur périmètre sur une photocopie de l'aire de jeu en format réduit correspondant au CG Scénario en cours.

Une carte du terrain de la campagne est disponible au dos de la planche de pions de ce numéro de *VV*.

11.607 - Nettoyage de la carte : [RB]
11.608 - Prisonniers : [RB]
11.609 - Extinction des incendies : [RB]
11.610 - Chefs blessés : [RB]
11.611 - Endurcissement et promotions : [M]
11.6111 - Recombinaison : [RB]
11.6112 - Heros et MMC [M]

DR Final	Nombre de MMC	DRM
≤-1	5	– 3 Le camp a gagné le scénario.
0	4	– 1 Allemand
1	3	– 1 Par tranche de 20 CVP accumulés par ce camp lors du scénario précédent.
2-3	2	
4-5	1	
(≥6	0	

11.6113 - Leaders : [M]

Type	DR Allemand	DR Américain	DRM
10-2	≤2	≤2	– 2 Le camp a gagné le scénario précédent. Le joueur peut soit ignorer ce DRM soit utiliser un DRM de – 1.
9-2	3	3	
9-1	4	4	
8-1	5	5-6	
8-0	6-7	7-8	
7-0	8-9	9-10	
6+1	10-12	11-12	

11.6114 - Promotion issue du rang : [RB]
11.612 - Nouveau scénario et ajustement du SAN [M]
11.6121 - Nouveau CG day : [RB]
11.6122 - Ajustement du SAN : [RB]
11.6123 - L'achat de Bobby Traps n'est pas possible.
11.613 - Réparations et Achats : [M]
11.6131 - AFV [RB]

dr final	Effet	drm
		+ x Suivant Armor Leader.
≤ 2	Mobile	+ 1 Non qualified use uniquement.
≥ 3	Sans changement	+ 1 Isolé.
		+ 1 Equipage inexpérimenté.
		– 1 Américain.

11.6132 - Armes de soutien [M]
Une arme de soutien qui, à la fin du scénario, se trouve dans une Location sans infanterie est éliminée.

dr final	Effet	drm
		– 2 Montée sur véhicule.
≤ 2	Réparée	+ 1 Non qualified use uniquement.
≥ 3	Eliminée	+ 1 Isolé.

11.6133 - Echange MGs de blindés : [RB]
11.6134 - FT/DC : [RB]
11.6135 - Equipement capturé : [RB]
11.6136 - AFV capturés : [RB]
11.6137 - Munitions spéciales : [RB]
11.6138 - Low Ammo : [RB]
11.614 - Retrait des blindés : [M]
11.6141 - Recall : [RB]
11.6142 - Retrait pelotons blindés : [S]
11.6143 - AFV Isolé : [S]
11.615 - Enlèvement fortifications : [RB]
11.6161 - Achats [M]
En début de campagne :

– les Allemands bénéficient de 160 PAC;
– les Américains bénéficient de 175 PAC.

Lors de chaque phase d'achat, le joueur dispose du nombre de points d'achat (PAC) indiqué ci-dessous.

Scénario	Allemand	Américain
1	40	20
2	60	20
3	30	40
4	20	50
5	10	40

11.6162 - Modification du tableau d'achats : [RB]
11.617 - Gain/Perte d'ELR : [S]
11.618 - Détermination des conditions atmosphériques : [S]
11.619 - Achat des groupes de renfort [M]
Voir les tables d'achat de renfort.
11.6193 - Plein/Diminué : [S]
11.6194 - Placement sur carte [M]
a. Aucun groupe de renforts ne peut commencer sur carte.
b. L'achat de réserves n'est pas possible.
c. L'achat de blindés enterrés n'est pas possible.

11.620 - Puissance des groupes de renfort, Armes de soutien et Leaders [M] : voir table des achats
11.6201 - Infanterie et AFV : [S]
11.6202 - Armes de soutien : [S]
11.6203 - HW et MOL : [S]
11.6204 - OBA [M]
Les Américains ont systématiquement « Plentyful Ammo ». Les Allemands ont systématiquement « Scarce Ammo ».
11.6205 - Leaders (Groupes I) : [M]

DR Final	Allemand	Américain	AFV
≤ 1	10-3	10-3	10-2
2	10-2	10-2	10-2
3	9-2	9-2	9-2
4	9-1	9-1	9-1
5	8-1	8-1	8-1
6	8-0	8-1	—
7-8	7-0	8-0	—
9	7-0	7-0	—
10	6+1	6+1	—
≥ 11	—	—	Inexperimenté

DRM
– 1 Toutes les unités du groupe sont « Elite »
– 1 Pionniers allemands et Génie US.
+ 1 2ème lignes

11.6206 - Commissaires : [S]
11.6207 - Armor Leaders : [S]
11.621 - Achat de fortifications : [M]

Type	Coût en FPP
Foxhole	1/2/3
Trenchée	7
Roadblock	10
Bât fortifié	10 par location
HIP	US#
?	1
Mines AP	1 par facteur
Mines AT	3 par facteur
Set DC	10

L'achat de mines suppose la présence sur carte d'au moins un groupe de pionniers (Allemands) ou de Sapeurs (Américains).

11.622 - Reconnaissance : [S]
11.623 - Détermination de l'initiative [M]
Les Allemands doivent choisir « Attack » pour les scénarios 1, 2 et 3.
Les Américains doivent choisir « Attack » pour les scénarios 3, 4 et 5.
Le scénario 3 est donc une « Dual Attack » et il n'y a pas de jour « Idle ».
11.6234 : [M]

Le deuxième scénario est un scénario de nuit, avec Scattered Clouds, Demi-lune et NVR de base de 3. L'Américain est défenseur et l'Allemand attaquant.

Pour ceux qui ne souhaitent pas jouer ce scénario de nuit, il est possible de le jouer « de jour » avec une LV hindrance de **+ 2**.
11.6235 - Gain du scénario [M]

Lors d'un scénario attaque contre défense, l'attaquant gagne s'il a obtenu 1,5 fois plus de VPs que son adversaire.
Dans le scénario de « Dual Attack », c'est celui qui a obtenu le plus de VP qui gagne.
11.624 - Vent et placement des unités : [M]
11.6241 - Vent : [RB]
11.6242 - Placement unités isolées : [RB]
11.6243 - Retrait des marqueurs Ammo Shortage : [RB]
11.6244 - Placement des unités non isolées : [RB]
11.6245 - Reconnaissance : [S]
11.625 - Début du scénario : [RB]

Et voilà, c'est fini, vous êtes paré pour vous lancer dans la bataille d'Aachen. Bonne campagne et que le meilleur gagne ! ❐

Rermerciements à Franck Esquin pour les tests.

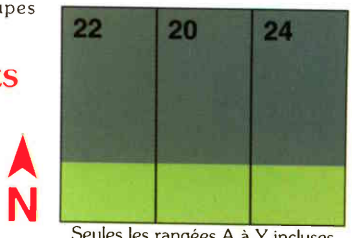
CAMPAGNE
ASL/VV 1

AUX PORTES DU REICH

BARDENBERG, ALLEMAGNE, le 9 octobre 1944

A la fin de l'été 1944, la situation des Allemands sur le front Ouest semble désespérée. Pour la première fois depuis le début des hostilités, le sol allemand est sérieusement menacé par les Alliés occidentaux, en l'occurence la 1re Armée américaine de Hodges, en position à l'est de Liège. Le 2 octobre, les GIs attaquent la ligne Siegfried dans le secteur d'Aix-la-Chapelle. Le Westwall est percé et les assaillants commencent l'encerclement de la ville. Si Aachen a une valeur militaire nulle, il n'en va pas de même de son importance symbolique. Goebbels la présente comme le « Stalingrad » allemand et tout les renforts disponibles sont envoyés sur place. Les fantassins américains des 1st et 30th Division continuent néanmoins leur avance, malgré les premières contre-attaques ennemies. Le 9 octobre, une compagnie du 119th Regiment de la 30th Division, en position à Bardenberg, gros village au nord d'Aix, voit approcher plusieurs semi-chenillés allemands venant de l'est. Il s'agit de l'avant-garde de la Panzer-Brigade 108 qui a pour mission de prendre le village afin de couper de leurs arrières les troupes américaines encerclant Aix.

PLACEMENT DES CARTES



Seules les rangées A à Y incluses sont jouables sur les 3 cartes

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allemand gagne le scénario initial si, à la fin, il contrôle le bâtiment 20H3.

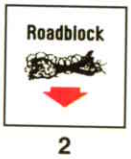
BALANCE

✤ Ajouter 4 PAC.
☆ Ajouter 2 PAC.

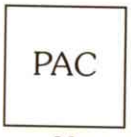
☆ Les Américains se placent en premier	✤ 1	2	3	4	5 ①	6 ⑤	7 ⑥	FIN
✤ Les Allemands se déplacent en premier								

Eléments du 119th Regiment de la 30th Division [ELR : 4]
se placent au niveau du sol sur la carte 20 (SAN : 3) :

3 6 6 2 3 2 10

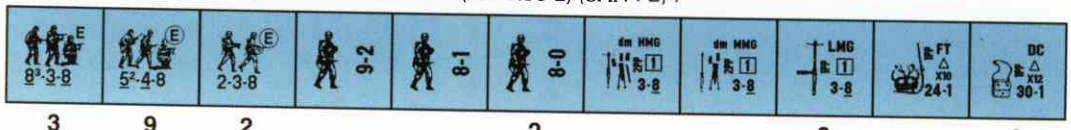


2

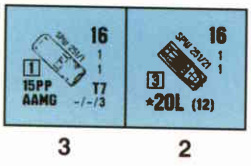


20

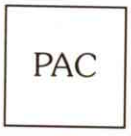
Eléments de la Panzer-Brigade 108 [ELR : 3]
entrent au/après le tour 1 par la zone allemande (voir RSS 2) (SAN : 2) :



3 9 2 2 3 3



3 2



40

Conception de la campagne : Jean-Luc Béchennec, Jean Devaux et Philippe Naud

REGLES SPECIFIQUES

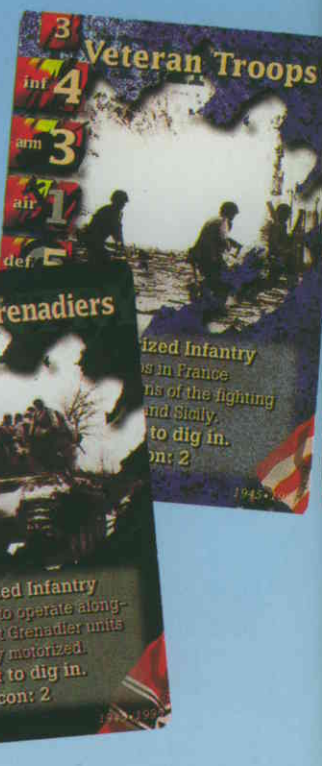
1. Les conditions météo sont *Wet*, sans vent au début.
2. Les renforts américains entrent par le bord nord des cartes 22 et 20. Les Allemands entrent par les hexagones 24I1 à 24Y1 inclus.
3. Les équipages des chars et des canons autopropulsés [EXC : SPW 251/2] ne peuvent pas abandonner volontairement leur véhicule.
4. A partir du tour 5, je joueur américain jette un dr à la fin de son tour de joueur. Si le dr est ≤ au nombre cerclé situé dans le marquage de tour, le scénario s'arrête.

EPILOGUE

Les GIs du capitaine Simmons repoussent l'assaut allemand sous une pluie d'obus de 20 mm. Mais quand plusieurs Panzer et des fantassins attaquent à leur tour, les Américains doivent se replier à la faveur de la nuit. Une rapide contre-attaque par une compagnie de réserve ne réussit pas à reprendre le village. A l'aube, un bataillon du 119e entre dans Bardenberg par le nord. Or, les Allemands se sont retranchés et bénéficient de l'appui de chars et de nombreux semi-chenillés antiaériens dont les tubes sont très efficaces contre les cibles au sol. Les combats durent toute la journée sans que les assaillants réussissent à repousser les soldats de la 108e brigade. A la tombée de la nuit, les GIs se replient, permettant ainsi à l'artillerie de pilonner sans relâche la bourgade.
Le lendemain, vers 9 heures, le 3e bataillon du 120th Regiment avance à son tour vers Bardenberg avec l'appui d'une compagnie de chars. Malgré les pertes subies, les Panzergrenadier et leurs blindés opposent une résistance acharnée. Mais l'apparition de chasseurs-bombardiers et des actes héroïques, comme celui du major Greer qui détruit deux Panzer avec un bazooka, permettent aux Américains de l'emporter. Ils capturent une centaine de prisonniers et trouvent quatre chars et douze semi-chenillés plus ou moins endommagés sur le champ de bataille. Leurs arrières assurés, les assaillants poursuivent leur manœuvre. Le 16 octobre, les fantassins des 1re et 30e divisions font leur jonction à l'est d'Aix. La ville est encerclée et tombe cinq jours plus tard malgré les efforts allemands. Les Alliés ont forcé les portes du Reich.

TENIR BARDENBERG !

Scénario The Last Crusade



Pour accompagner notre campagne *ASL*, nous vous proposons un scénario pour le jeu de cartes *The Last Crusade*, sur le même combat, du 8 au 12 octobre 1944.

Par Philippe GANIS
Avec André Terranova

Le 8 octobre 1944, une localité située à quelques kilomètres au nord d'Aachen — Bardenberg — va devenir le lieu d'un combat acharné entre la 30th US Infantry et la Panzer-Brigade 108 (principalement). Ces combats doivent permettre à l'un ou l'autre des belligérants de sceller le sort de la ville. Une bataille qui sera définie par le commandant en chef de la 30th Division comme « *l'une des batailles décisives de la guerre* » (pour un historique complet, voir notre scénario *ASL*).

L'ordre de bataille pour les deux camps est indiqué en carte *Last Crusade*. Chaque compagnie ou batterie représente une carte d'unité. Le terme Carte spéciale est abrégé en **CS**.

Unités américaines

● **30th Infantry Division**
119th Rgt : CS = Bazooka x 3.
HQ + cies annexes : 57 mm AT Gun + 105 Howitzer + 60 mm Mortar + Jeep.
Deux bataillons avec chacun : 1re et 2e cie = Rifle, 3e cie = Green.
3e bat. : 1re cie = Rifle, 2e et 3e cie = Veteran.
120th Rgt : idem que 119th Rgt
Bataillon de pionniers : CS = Flamethrower x 3 et trois compagnies d'Engineers.

● **Artillerie**
1er bataillon : trois batterie d'obusiers de 105 mm.
2e bataillon et 3e bataillon : idem
4e bataillon : trois batteries de 155 mm.

● **Aviation**
Bombardier lourd : 2 Flying Fortress.

Unités allemandes

● **Panzer-Brigade 108**
Panzer-Abteilung :
Deux compagnies : 1 Panther chacune
Panzer-Grenadier Abteilung :
Quatre compagnies : 1 Panzergrenadier chacune
Appui :
Jagdpanzer IV
StuG III
Railway Gun
Puma

● **60. Panzer-Grenadier Division**
Deux bataillons, avec chacune :
Stab. Abt : 8 cm Mortar + Motorcycles.
Deux cies = 1 PzGren. et 1 Cargo Truck par cie.

● **49. Infanterie-Division**
Bataillon d'infanterie : 4 cies Greens.
Bataillon de remplacement : 2 cies Greens.
Bataillon MG : 4 cies Greens et 2 MG Crew.
Bataillon de forteresse : 2 cies Greens et 2 Pillbox.
Bataillon AA : 8 cies Green et 4 MG Crew.

● **1. SS-Panzer-Division LSSAH**
KG Bucher :
1re bat. SS-Werfer-Abt. 1 : 15 cm Rockets.
9e cie : Panzer-Grenadier.
1re cie SS-Flak-Abt. 1 : 88 mm.
2e cie Panzerjäger-Abt. 1: StuG III.
3e cie Abt. II Pz-Rgt 1 : StuG III
KG Ring :
3e bat. SS-Werfer-Abt. 1 : 15 cm Rockets.
2e cie SS-PzGrRgt 1 : Veteran.
7e cie SS-PzGrRgt 1 : Veteran.
3e cie Panzerjäger-Abt. 1 : StuG III.
4e cie, Abt. I Panzer-Rgt 1 : Panther.

Règles du scénario

La terrain de jeu est organisé selon le schéma ci-dessous, avec LW = Light Wood, V = Village, C = City et T = Town

QG américain
LW - LW - LW - LW
V - V - V - LW
C - C - V - LW
T - T - V - LW
QG allemand

1. Tours de jeu
Le scénario commence le 8 octobre au matin. Une journée se découpe en **4** tours (Matin, Après-Midi, Soirée et Nuit). Pour les tours de jour, il n'y a aucune règle particulière. En soirée, pas d'aviation, Facteur de combat (FC) **– 1**, Reco. **+ 1 TN** et **– 1** à chaque dé de ravitaillement. La nuit, pas d'aviation, FC – 2, ravitaillement et Reco – 2 aux dés.

2. Ravitaillement
Chaque joueur reçoit 20 points au début du scénario (visibles). De plus, le joueur américain reçoit 3 dés par tour jusqu'au 11 octobre après-midi inclus. Ensuite, ce joueur ne reçoit plus que 2 dés. De son côté, le joueur allemand reçoit 2 dés par tour pour son ravitaillement. Les points acquis par le jet de dés restent cachés pendant la partie.

3. Cartes spéciales
Chaque joueur a une pile de 50 cartes spéciales de composition libre (2 identiques max.). Chaque joueur tire 1 carte gratuite par tour avec la possibilité d'acheter 1 seule autre carte par tour (pour un coût de 6 points).
Chaque joueur prend 6 cartes spéciales au hasard avant de commencer la partie dans cette pioche.

4. Moral américain
Si une unité américaine est détruite dans une zone urbaine pendant les combats du 8 ou 9, elle provoque la déroute des cartes présentes sur le même terrain, en direction du QG américain (décaler de côté ou en arrière d'autres cartes pour permettre le mouvement de recul). Si le recul se produit après un 1er round de combat, le 2e round n'est pas joué, les unités reculent immédiatement. Les unités américaines ne peuvent volontairement retraiter.

5. Divers
Seuls les combats et les Refit sont payants, les renforts entrent comme indiqués plus loin.

Chaque QG peut contenir 12 cartes, on ne peut y attaquer que des cartes Armes. Les unités adverses ne peuvent y séjourner. Son contrôle ne donne pas la victoire, il est virtuel, c'est une route.
Une unité qui n'est pas reliée à son QG par des unités amies contrôlant un terrain ne peut attaquer et ne peut récupérer de point.
Les unités de la 49. ID allemande ne bougent plus une fois placées.

Placement et renforts
Le joueur américain place le 119th Inf. Rgt au complet dans la ville, en contrôlant au moins cinq cartes de cité, de ville ou de village.
Le joueur allemand commence la partie en faisant rentrer la Panzer-Brigade 108 au complet : il place ses unités librement dans les cartes urbaines libres (ne pas tenir compte du MF) et commence son tour.

Entrée des renforts :
– 9 Matin : arrivée de la 49. ID allemande (sauf les pillbox). Faire deux piles de 10 cartes, dix cartes entrent ce tour et dix autres le tour suivant. Si les unités de la PzBr. 108 contrôlent sept cartes urbaines ou plus avant le 9, la 49. ID peut entrer en jeu à ce moment.
– Retrait de la PzBr. 108 et de la 119th Inf. Div. dans la nuit du 9 (retirer les cartes). Les unités de la 49. ID peuvent être repositionnées librement (le joueur place également les pillbox).
– le 120th US Inf. Rgt se place ensuite dans la nuit devant les troupes allemandes (cases libres), ainsi que l'artillerie divisionnaire. Pas de combat ni de mouvement ce tour.
– le 10 Matin, le joueur américain commence : attaque du 120th Inf. Rgt avec l'aide de toute l'artillerie.
– le bataillon d'Engineers entre en jeu le 10 après-midi.
– le 11 matin, décollage des deux unités de bombardiers. Le 11 après-midi, arrivée des premiers renforts allemands : 60. PzG. Div. Par la suite, tirage au sort et arrivée des groupes suivants : PzBr. 108, KG Ring et KG Bucher (11 nuit, 12 matin et 12 après-midi).
- le 12 matin, le 119th Inf. Rgt (moins les unités perdues au début) entre en jeu.
Le jeu s'arrête le 12 Nuit, à la fin du tour.

Conditions de victoire : chaque joueur comptabilise les cartes urbaines sous son contrôle :
5 ou 6 = Gagné de justesse
7 à 9 = victoire !

AFRICA 1880

Le Jeu de Diplomatie et d'Embrouilles

AGE : 14+

3-6
number of players
nombre de joueurs

TILSIT ÉDITIONS

Dans la moiteur de l'Afrique coloniale, les empires se font et se défont au rythme des alliances et des trahisons.

En vente chez votre revendeur habituel. Info tel. TILSIT Éditions : 01 69 79 69 20 - France

Ou par correspondance en retournant ce bon de commande dûment complété (à TILSIT Éditions, 37 route de Versailles 91160 CHAMPLAN), muni de votre réglement par chèque bancaire à l'ordre de TILSIT Éditions.

Offre valable en France métropolitaine dans les limites des stocks disponibles jusqu'au 31/12/99.

JE SOUSSIGNÉ

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CP _____ VILLE _____

COMMANDE par le présent document

☐ exemplaire(s) de AFRICA 1880
au prix unitaire de 299F + 30F de frais de port et d'emballage

Ci-joint mon règlement d'un montant de _____ F

Signature :

Signature d'un parent pour les mineurs :

NOUVEAU !

Sur le front de l'édition : LES BOITES, LES JEUX, LES REGLES

ENFIN ! Après une période de vaches maigres, il semble que la tendance s'inverse. En plus des nouveautés françaises, quelques productions américaines sont ainsi arrivées jusqu'à nous. C'est presque l'abondance !

Tout d'abord, les éditeurs français font feu de tout bois : Azure Wish nous offre le second tome de sa série *Vive l'Empereur !* (voir page 18), Tilsit Edition nous propose un adaptation de la série *Civil War Campaign* de Clash of Arms, et Oriflam doit bientôt sortir un nouveau module pour *SPQR*. Du côté américain, Clash of Arms apparaît clairement comme l'éditeur le plus dynamique actuellement — avec un excellent petit jeu napoléonien mais également un vrai « monstre » (voir page 20) Réjouissons nous également du retour dans cette rubrique d'autres éditeurs (Moments of History, Decision Games). Par ailleurs, les jeux The Gamers sont de nouveau, après d'âpres négociations !, disponibles dans certaines magasins à Paris (ou par correspondance, voir publicité Descartes dans ce numéro).

THE 6 DAYS OF GLORY

Avec cette nouvelle simulation historique tout à la gloire de l'Empereur, Clash of Arms a semble-t-il trouvé la bonne échelle ! *The 6 Days of Glory* porte sur la semaine la plus glorieuse de la campagne de France de 1814 : du 9 au 14 janvier, à Champaubert, Montmirail et Vauchamps, Napoléon remporte ses dernières grandes victoires sur des adversaires de plus en plus nombreux et déjà prêts à sonner l'hallali. Les règles de Kevin Zucker sont proches de celles développées par Ed Wimble pour les *Waterloo* et *Jena!* que Tilsit Editions vient de rééditer en français. Malgré tout, l'échelle de la simulation est un peu moins fine et place le jeu à un niveau intermédiaire entre les deux jeux Tilsit et la série opérationnelle *The Campaigns of Napoleon* du même Zucker chez Clash of Arms (*The Emperor's Return*, *1807 The Eagles Turn East*, etc.).

Le résultat est brillant et enthousiasmant. *The 6 Days of Glory* est en effet conçu pour être joué avec facilité, sans avoir recours à des piles ahurissantes de pions ou de marqueurs. Les tables de combat figurent également, face aux joueurs, sur les deux côtés la carte. Mais ce jeu n'est pas pour autant exempt de finesses. Grâce à un parfait équilibre entre classicisme (règles de commandement, initiative des officiers, combinaison des armes ou règles de ravitaillement), nouveautés subtiles (règles sur les détachements de cavaleries légères, sur les unités du train et les pontonniers ou encore sur les particularisme de la Garde impériale dans cette campagne), et fond historique poignant (les derniers feux de l'Empire), on tombe rapidement sous le charme de ce jeu à « taille humaine ». *Six Days* comprend trois scénarios, un par bataille, qui ne prennent jamais plus d'une heure à jouer et un jeu de campagne que l'on peut terminer en une soirée.

Ce jeu de Clash of Arms est l'exemple même de ce qui doit être fait, pour que le jeu sur carte survive au jeu sur ordinateur. Les deux joueurs sont de plus confrontés à des situations très différentes. Le Français doit être sur-actif et tenter toutes les opportunités qui se présentent à lui. Par contre, Blücher, ses Prussiens et ses Russes doivent prudemment gagner du temps et user les Français. La tension est toutefois extrême pour les deux armées : Napoléon joue son trône et Blücher sa toute nouvelle réputation...

Naturellement, le matériel de jeu est, comme toujours chez cet éditeur, plus qu'à la hauteur. La carte de Rick Barber est splendide (graphisme sépia « à l'ancienne » et papier velin), les pions aux couleurs des uniformes sont élégants et très lisibles. Enfin, les quatre pages de notes historiques nous prouvent avec plaisir que l'équipe de Clash of Arms demeure une des meilleurs agence de publicité de Napoléon I[er]. De la part d'un éditeur américain, cela ne peut que nous réjouir et nous donner envie de savourer ces inoubliables « Jours de gloire ! ».

Frédéric BEY

The 6 Days of Glory : jeu en anglais de Clash of Arms, de complexité moyenne pour deux joueurs ou deux équipes, comprenant 280 pions, une carte et trois aides de jeu. Il se prête particulièrement bien au jeu en solitaire.

THE FORGOTTEN WAR : KOREA

La guerre de Corée, trop méconnue en France, marque dans l'après-guerre le début de l'engagement des Etats-Unis en Asie. L'éditeur de *Strategy and Tactics*, Decision games, propose ici trois batailles des différents moments de cette guerre. **Naktong** (août 1950) est la rivière que les Nord-Coréens franchirent en tentant de forcer le périmètre de Pusan, la contre-attaque américaine parvenant à les rejeter de justesse. A **Chosin** (novembre 1950), lors de l'avancée américaine en Corée du nord, une division de marines est surprise par la première offensive chinoise. Elle se dégage au prix de lourdes pertes. Enfin, **Chipyong-ni** (janvier 1951) est un périmètre défensif (tranchées et barbelés) occupé par un régiment américain et le bataillon francais de Corée, que les Chinois tentent de submerger.

L'échelle du jeu est tactique, les pions représentant des sections (sauf pour les Chinois de Chosin qui sont au niveau de la compagnie) et possèdent des valeurs de puissance de feu, de mêlée et de mouvement ; un hex. représente entre 150 et 800 yards et un tour de jeu entre huit et vingt-quatre heures en fonction du scénario. Les règles, concises et classiques (mouvement suivi du combat), mettent l'accent sur la puissance de feu. En effet, chaque mêlée est précédée d'une phase de feu au cours de laquelle défenseurs puis

assaillants procédent aux tirs. Les forces communistes ont le nombre pour eux alors que les Américains disposent d'une puissance de feu relativement importante, avec leur artillerie, leurs chars et leur aviation d'appui au sol. Bref, un petit jeu sympathique sur une guerre peu traitée à cette échelle de jeu.

Korea : jeu en anglais édité par Decision games, comprenant trois cartes et 980 pions. Trois scénarios historiques. Complexité moyenne.

GAINE'S MILL

Et de onze ! La série sur les batailles de la guerre de Sécession au niveau de la brigade s'étoffe des premiers combats commandés par le général Lee. Lors de la campagne dite des Sept jours (juin 1862), le timoré Mc Clellan débarque dans la péninsule de Yorktown (à l'est de la Virginie) pour prendre la capitale confédérée, Richmond. Lee, nouveau commandant en chef de l'armée de Virginie, met en échec ce plan par son mordant et son sens de la manœuvre. *Gaine's Mill* est le premier volet de cette campagne, qui sera représentée grâce à trois jeux compatibles entre eux.

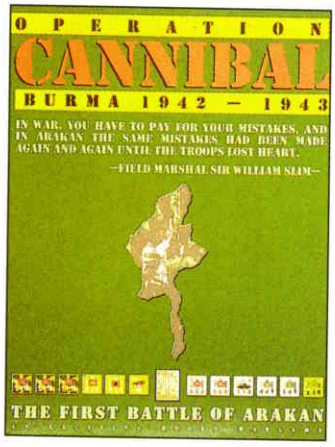
Ce premier volet couvre la région à l'est de Richmond et au nord de la rivière Chickahominy (affluent de la James). L'espace de manœuvre est large pour les effectifs présents, ce qui permet de mettre en valeur les règles de la série, qui privilégient l'écriture d'ordres et les réactions des commandants de division à ces ordres (désobéissance, retard, initiative personnelle).

Gaine's Mill introduit des règles optionnelles de fatigue si les adversaires jouent sur plusieurs jours de combats. Enfin, la léthargie inhabituelle mais historique du grand Stonewall Jackson peut être simulée par d'autres options.

Edmond DE SEROUX

Gaine's Mill : jeu en anglais assez complexe, édité par The Gamers, comprenant trois cartes et 280 pions.

OPERATION CANNIBAL, BURMA 1942-1943


OPERATION
CANNIBAL
BURMA 1942 – 1943
IN WAR, YOU HAVE TO PAY FOR YOUR MISTAKES, AND IN ARAKAN THE SAME MISTAKES HAD BEEN MADE AGAIN AND AGAIN UNTIL THE TROOPS LOST HEART.
—FIELD MARSHAL SIR WILLIAM SLIM—
THE FIRST BATTLE OF ARAKAN

Avec ***Operation Cannibal***, Avalanche Games signe son troisième jeu utilisant le même système opérationnel de combat pour la Deuxième Guerre mondiale. Faisant suite à *Leyte 1944* et *Blood on the Snow*, *Operation Cannibal* présente l'offensive britannique en Birmanie entre décembre 1942 et avril 1943, suivi d'une contre-offensive japonaise ; historiquement un désastre pour le Commonwealth !

Une seule carte, très petite et bordée de tableaux de jeu, déroule le sud-ouest de la Birmanie. Les deux camps disposent de très peu de pions, principalement des bataillons et quelques compagnies. Un graphisme particulier distingue les unités entraînées pour la jungle, surtout des unités japonaises, elles bénéficieront de capacités spéciales dans ce type de terrain. Les mécanismes de jeu sont assez classiques et bien rodés, avec notamment un système d'activation des unités par marqueurs tirés au hasard qui permet de multiples possibilités. En début de tour, des marqueurs sont ainsi placés dans une coupe en fonction des choix des deux camps et de la météo : suivant le marqueur tiré, un camp agit et peut bouger et/ou combattre de différentes manières ; les actions se répétant successivement jusqu'à épuisement des marqueurs. Quatre scénarios permettent de revivre des moments clés de la bataille ou la campagne entière.

Operation Cannibal : jeu en anglais de Avalanche Press, de complexité moyenne, comprenant une carte et 140 pions. Jouabilité en solitaire moyenne.

ALL QUIET ON THE WESTERN FRONT ?

Après *Command Magazine*, Moments in History se lance dans les jeux sous sachets (ziplock) sur la Première Guerre mondiale (on

DESCARTES BOUTIQUES

LES SPÉCIALISTES DU JEU DE SIMULATION

NOUVEAUTÉS • NOUVEAUTÉS • NOUVEAUTÉS

JEUX MICRO

En Français

♦ WOODEN SHIPS AND IRON MEN d'Avalon Hill chez Alsyd

♦ OVER THE REICH d'Avalon Hill chez Alsyd

WARGAMES SUR CARTES

En Français

♦ ECKMUL - Azure Wish Editions : Jeu du championnat de France de wargame Octobre 1997...

♦ AFRICA 1880 - Tilsit Editions : jeu de diplomatie pour 3 à 6 joueurs qui incarne une grande puissance coloniale dont le but est de créer un maximum de colonies en Afrique.

♦ VICKSBURG 1863 et CHICKAMAUGA - Clash of Arms, traduit chez Tilsit Editions.

En Anglais

♦ Collection Critical Hit pour ADVANCED SQUAD LEADER

♦ HOME BEFORE THE LEAVES FALL - Clash of Arms : le "monstre" sur la campagne de la Marne, enfin disponible !

♦ OPERATION CANNIBAL - BURMA 1942-1943 - Avalanche Press

et toujours, COMMAND MAGAZINE et STRATEGY AND TACTICS

Cinq boutiques à votre service :

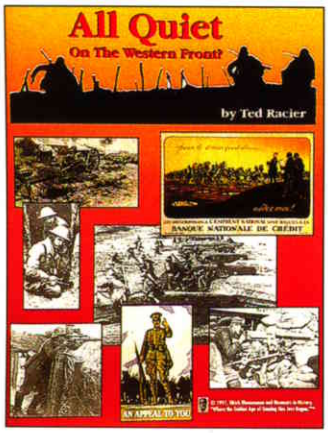
52 RUE DES ÉCOLES
75005 PARIS
Tél. 01 43 26 79 83
Métro Cluny/ La Sorbonne

39 BD PASTEUR
75015 PARIS
Tél. 01 47 34 25 14
Métro Pasteur

6 RUE MEISSONIER
75017 PARIS
Tél. 01 42 27 50 09
Métro Wagram

13 RUE DES REMPARTS D'AINAY - 69002 LYON
Tél. 04 78 37 75 94
Métro Ampère/Victor Hugo

162, RUE SAINTE CATHERINE
33000 BORDEAUX
Tél : 05 56 44 26 03

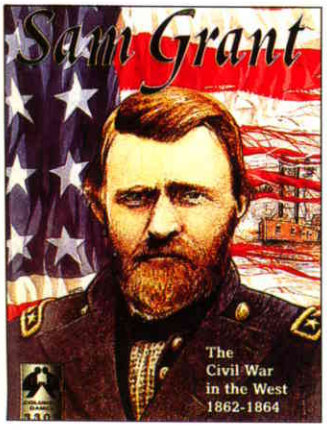


peut noter cependant que l'auteur du jeu, Ted Raicer, est le même que pour les jeux de *Command*). ***All Quiet On The Western Front ?*** propose de simuler stratégiquement les neuf derniers mois de la Grande Guerre : de l'offensive allemande de mars 1918 jusqu'aux dernières contre-offensives alliées avec chars et avions. Un tour dure un demi mois, les pions — très nombreux — sont à l'échelle de la division et un hex. représente 50 km, les deux cartes couvrant l'ensemble du front. Le moral détermine le joueur possédant l'initiative, il varie suivant l'occupation d'hexagones stratégiques et les activations de QG.

Chaque tour de jeu comprend trois « couplets » presque identiques qui permettent aux deux camps de bouger et combattre, avec en plus une phase d'exploitation pour le joueur détenant l'initiative. Le jeu comprend quatre scénarios dont la campagne complète en 16 tours.

All Quiet On The Western Front : jeu en anglais édité par Moments in History, comprenant deux cartes générale et 560 pions. Complexité moyenne, jouabilité en solitaire élevée.

SAM GRANT



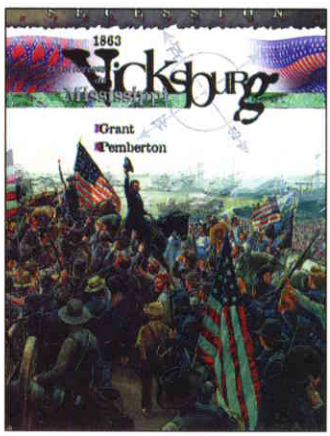
Après *Bobby Lee* qui couvrait le théâtre oriental de la Guerre de Sécession, *Sam Grant* propose maintenant le théâtre occidental : de la Louisiane à la Géorgie (les deux jeux étant évidemment compatibles et liables).

La simulation respecte la tradition des jeux de Columbia Games, avec l'inévitable phase de collage des étiquettes sur les blocs de bois et quelques principes communs. Ces blocs de bois permettent d'introduire facilement une incertitude stratégique, car ils sont posés verticalement sur la carte, face renseignée côté joueur du camp. Leur deuxième avantage est la facilité de prise en compte des pertes, en faisant pivoter le bloc : le chiffre horizontal indiquant la force actuelle de l'unité. Un dernier principe est intéressant : les deux camps disposent de QG qui s'usent en activant des unités dans leur rayon de commandement. Il est possible de les activer plusieurs fois dans le tour et donc faire agir en continu des troupes differentes mais leur capacité de commandement s'épuise en conséquence. Il est heureusement possible de les réparer au début du tour, suivant le taux de remplacement de chaque camp.

Chaque bloc représente une division et le tour dure un mois. Cinq scénarios permettent de recréer les années 1862, 1863, 1864, l'ensemble du théâtre pour toute la guerre et enfin un scénario reliant les deux jeux.

Sam Grant : jeu en anglais édité par Columbia Games, comprenant une carte générale, deux mini-cartes « champ de bataille » pour résoudre les engagements et 84 blocs de bois avec leurs étiquettes autocollantes. Jeu assez simple mais difficile à pratiquer en solitaire.

VICKSBURG



Après l'Empire, Tilsit Editions s'intéresse maintenant à la guerre de Sécession, avec la première des deux traductions prévues de la série opérationnelle de Clash Of Arms *Civil War Campaign : Mississippi Fortress* est ainsi devenu ***Vicksburg.*** Le jeu traite de la campagne du général Grant en 1863 pour s'emparer de Vicksburg — clé du Mississippi —, opération qui coupe la Confédération en deux et démontre les qualités de Grant à diriger le camp nordiste.

Ce système a déjà été présenté longuement dans le numéro 3 de *Vae Victis* et ses principes sont communs à quatre jeux de la même série. La carte est divisée en zones où se déplacent des piles d'unités cachées par le drapeau de leur camp. Les piles sont reconnues lors des combats ou des reconnaissances de cavalerie. Les engagements se résolvent sur une feuille à part, avec répartitions et attaques par ailes, puis intervention de réserves.

Un tour de jeu dure deux jours, les pions représentent principalement des brigades et divisions et chaque zone couvre environ 20 kilomètres. Trois scénarios sont proposés : le premier dure quatre tours et sert à s'initier au jeu, les deux autres présentent la campagne en respectivement 33 et 38 tours.

La traduction est claire et bien rédigée ; elle reprend évidemment les qualités et défauts de la règle originelle... On peut seulement regretter que les pions et aides de jeu n'aient pas tous étés traduits. *Chickamauga,* identique quant aux règles, et simulant la campagne de Chattanooga en 1864, est également adaptée en français.

Luc OLIVIER

Vicksburg : jeu en français édité par Tilsit Editions, comprenant une carte et 240 pions. Jeu simple mais peu pratiquable en solitaire.

DES EXTENSIONS POUR ADVANCED SQUAD LEADER

Bonne nouvelle, *ASL* se porte très bien ! En effet, la petite société Critical Hit redouble d'effort pour faire paraître des extensions pour le meilleur jeu tactique sur la Seconde Guerre mondiale, et Avalon Hill fait paraître une nouvelle campagne historique.

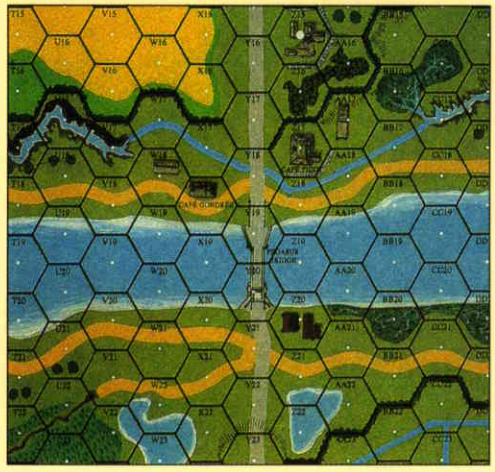
● Pegasus bridge

Comme son nom l'indique, *Pegasus Bridge* est une campagne complète sur la prise du pont de Bénouville, le 6 juin 1944. La campagne, qui reprend les règles des modules précédents, se déroule donc sur la seule journée du 6, avec huit « jours » de campagne. Les trois premiers scénarios se déroulent de nuit (avec parachutage pour le premier), ce qui ne devrait de toute façon pas faire peur aux joueurs qui maîtrisent les règle de campagne. Attaques et contre-attaques se succèdent et la situation est intéressante, avec surtout des forces en présence limitées, ce qui rend cette campagne la plus « jouable » des trois parues chez AH.

La carte est splendide et représente les abords du pont (voir ci-contre) mais aussi le petit village de Bénouville. Parmi les petites choses séduisantes, on découvre plusieurs nouveaux pions de véhicules de prise français : chars FT-17 et Somua, chasseur de char sur châssis Hotchkiss, etc. Les pions paras s'ornent d'un sympathique pégase ailé, symbole des troupes aéroportées britanniques. Six scénarios classiques sont également proposés. La boîte comprend enfin la suite du chapitre K, le Squad Leader Training Manual, un petit ajout que l'on désespérait de voir apparaître un jour. Bref, par son format et son thème, cette campagne ne pourra que séduire tous les passionnés d'*ASL*.

● Gembloux : the feint

Sur la bataille de Gembloux, du 11 au 15 mai 1940, ce module Critical Hit comprend huit scénarios indépendants et une campagne utilisant les règles *Platoon Leader* (règles réalisées par Critical Hit et qui ne sont



pas incluses dans la pochette). Un éléments de terrain de grande taille reproduit exactement le village.

● Armored stand

Reprenant également les règles de campagne *Platoon Leader* (qui permettent de mettre en place des campagnes de manière plus simple que les règles officielles d'Avalon Hill), *Armored Stand* traite des combats de San Manuel, aux Philippines en 1945, qui donnent lieu à l'une des rares batailles de chars du Pacifique. Aucun scénario n'est ici proposé, juste la campagne.

● Defeating ennemy armor

Dernier module Critical Hit, *Defeating enemy armor* est un intéressant petit livret présentant les tactiques de combat de chars les plus sophistiquées pour *ASL*. Même les plus expérimentés chefs de char y apprendront quelque chose ! Deux mini-scénarios complètent le livret. ❐

La société REK EDITIONS propose le jeu d'histoire Héroïka

REK
64, rue de Bruxelles
62520 Le Touquet

OUVERT 7 jours sur 7

Hérostratèges ! Enfin une règle officielle Héroïka 1er Empire est à votre disposition, avec toutes ses options :
- test de joueurs expérimentés sur un grand nombre de parties jouées;
- explication perfectionnée des points de règle;
- multiples possibilités de jeu;
- nouvelle utilisation de plusieurs jeux de cartes;
- « Période météo », « Bonus moral ».

Le travail d'une équipe passionnée au service des hérostratèges. **REK.** Importateur et distributeur national des figurine en plomb 15 et 25 mm ***MINIFIGS*** (gros, demi-gros et détail).
Possibilité de commander la figurine *MINIFIGS* 25 mm à l'unité.
Les prix les plus bas de France, le meilleur service après-vente, le spécialiste des décors de champs de bataille.
Distributeur de tapis de flocage adhésif (pour vos champs de bataille)

Promotion du mois :

La boite cœur d'armée 1er empire 15 mm composée de 120 piétons + 31 cavaliers + 3 canons : .....**295 F**
La boite cœur d'armée 1er empire 25 mm composée de 56 piétons + 17 cavaliers + 2 canons : .....**595 F**
au choix : France / Prusse / Autriche / Angleterre / Russie
Indispensable, le kit complet de soclage des figurines et plateaux de manœuvre aimantés pour une boite armée au 15 mm ou au 25 mm : .....**195 F**
Le tapis adhésif de champ de bataille sans marquage : .....**95 F**
Marqué d'héxagones : .....**135 F**
La règle Héroïka 1er empire : .....**90 F**

Recevez gratuitement notre catalogue en appelant le : 03. 21. 05. 28. 11.
Fax : 03. 21. 05. 28. 47.

R. C. 351 758 487

REVUE DE PRESSE

● Command Magazine n° 42

Suivant la désormais traditionnelle formule, deux jeux sont proposés avec ce numéro.

Blitzkrieg 1940 simule les trois premières semaines de la campagne de France 1940 en une carte et demi à 10 km l'hex., 560 pions et des tours de deux jours. L'innovation réside dans un scénario 1939 permettant aux Français d'aller envahir la Ruhr, une option bien sympathique !

Le second jeu, *Hell Before Night, the battle of Shiloh*, permet de recréer l'intégralité de la bataille de Shiloh (6 au 8 avril 1862) en une carte à 175 m l'hex., 415 pions à l'échelle régimentaire et des tours de deux heures de jour ou 12 heures de nuit. Le système de jeu est dérivé de *Fateful Lightning* sur la bataille de Gettysburg : les tours sont divisés en un nombre indéfini de « couplets », chacun utilisé par le joueur qui gagne l'initiative. Un système maintenant bien au point.

Le reste du magazine est consacré à de longs articles historiques correspondants aux deux jeux en encart. En bonus, on trouve un article sur l'expédition française au Mexique sous Napoléon III.

● The General, vol 31, n° 2

Toujours aussi luxueux, *The General* nous propose dans ce numéro une analyse de *London's Burning*, accompagnée de conseils de jeu et de scénarios-minutes. *Hannibal* et *Age of Renaissance*, les deux meilleurs jeux de société historique parus l'année dernière, sont aussi à l'honneur, avec des parties commentées.

Par ailleurs,à partir du prochain numéro (qui doit paraître courant juin), la ligne rédactionnelle du *General* va changer, avec des articles et critiques consacrés à d'autres jeux que ceux édités par Avalon Hill. ❐

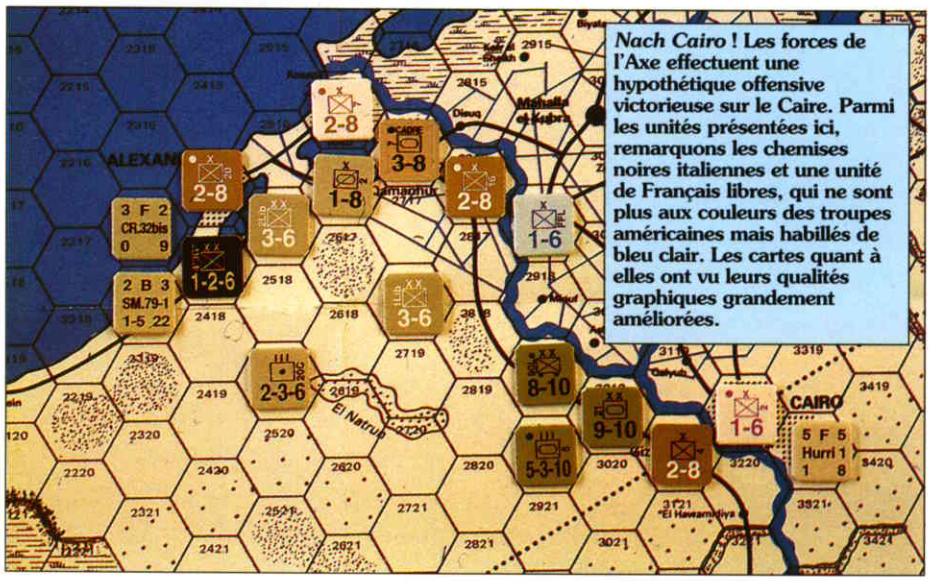
Vive l'Empereur !
Qui dormira à Vienne ?
la Bataille d'Eckmühl
Eckmühl
Le Jeu du Championnat de France 97
ECKMÜHL, avril 1809 (Bavière), l'Armée française vous donne rendez-vous pour battre l'Archiduc Charles, votre plus remarquable Ennemi...
Nouvelle bataille de la série " Vive l'Empereur "
par Courrier uniquement
Bon à retourner (joindre un chèque)
Nom :
Adresse :
Ville :
Code :
250 (prix) + 30 (port) = 280 F
Azure Wish Edition
12 rue Chaussée d'Antin
75009 Paris

NOUVEAU !

WAR IN THE DESERT

La série Europa sous le soleil

La sortie d'un nouveau jeu de la série *Europa* est toujours un événement, et *War in the Desert*, sur les théâtres d'Afrique du Nord et du Moyen-Orient, ne déroge pas à la règle.



Nach Cairo ! Les forces de l'Axe effectuent une hypothétique offensive victorieuse sur le Caire. Parmi les unités présentées ici, remarquons les chemises noires italiennes et une unité de Français libres, qui ne sont plus aux couleurs des troupes américaines mais habillés de bleu clair. Les cartes quant à elles ont vu leurs qualités graphiques grandement améliorées.

Par Grégory ANTON

La sortie de ce nouveau module soulagera bon nombre de passionnés, qui commençaient à désespérer de le voir enfin, sa parution étant annoncée comme imminente depuis plus d'un an (mais c'est une habitude de GRD, *Second Front* fut ainsi annoncé pendant près d'une décennie !).

La série *Europa* a pour but ultime de simuler la totalité de la Seconde Guerre mondiale en Europe grâce à des jeux homogènes capables, chacun, de couvrir d'une manière autonome une campagne de ce conflit. L'échelle retenue est celle de la division, mais on trouve une multitude de régiments/bataillons, notamment dans *War in the Desert* où la concentration des forces est particulièrement faible (pour de plus amples renseignements sur cette série mythique, voir *VV* n° 6).

War in the Desert ajoute toute l'Afrique du Nord et le Moyen-Orient à la série. La place requise pour ce monstre est donc immense puisque la série utilise une échelle de 25 km par hex. En fait, pas moins de neuf cartes (six de taille normale et trois plus petites) sont nécessaires pour couvrir l'ensemble de la zone, qui va du Maroc à l'Iran ! Si on a coutume de parler de monstre quand un jeu mobilise une table de ping-pong, que dire ici car la surface requise nécessite l'emploi de plusieurs tables !

En plus des cartes, *War in the Desert* apporte son lot de pions, près de 2 000. Ceux-ci représentent bien sûr toutes les forces, tant aériennes que terrestres, britanniques, françaises (de Vichy ou libres), américaines, allemandes, italiennes et des divers autres pays qui participent aux opérations militaires sur le continent africain de 1940 à 1943. En outre, le jeu contient les pions et les ordres de bataille pour toute la Seconde Guerre mondiale de pays comme la Turquie, l'Iran, l'Irak, l'Égypte et même la Transjordanie (un pion !).

Du point de vue de la qualité du matériel fourni, il n'y a enfin plus de regret à adresser à GRD, un éditeur qui paraissait jusque là incapable de sortir un jeu sans problème sur ce plan. Les cartes sont magnifiques, avec tous les types de terrain propres à ces régions représentés avec finesse et efficacité. Quant aux pions, le principal point noir de cet éditeur, ils sont parfaits.

Une simple réédition

Malgré tout, il faut admettre une certaine déception. En effet, GRD s'est contenté de réaliser une simple réédition des précédents jeux de la série sur le thème de la guerre en Afrique, édités par GDW et épuisés depuis longtemps, à savoir *Western Desert* (la guerre du désert proprement dit, 1940-1943), *Torch* (les opérations en Afrique du Nord, 1942-1943) et *The Near East* (la Turquie, l'Iran et l'Irak). GRD n'en est pas à sa première réédition d'anciens titres *Europa* mais à chaque fois, il y avait suffisamment de modifications entre les deux jeux pour justifier leur achat par les plus anciens passionnés de la série qui possèdent déjà la première version. Ici, il n'y a rien de véritablement neuf sur le plan des règles ou des campagnes proposées.

Les cartes couvrent, à peu de choses près, la même région et les ordres de bataille ont peu évolué. En réalité, cette édition n'a fait qu'adapter ces jeux aux nouvelles règles de la série introduites par *Second Front*, comme l'emploi des forces aériennes. Pour autant, les ordres de bataille ne sont plus aussi stricts et permettent quelques libertés avec l'histoire grâce à l'utilisation d'options qui n'existaient pas auparavant : la possibilité d'envoyer deux autres divisions de Panzer à Rommel, de former davantage de divisions blindées ou motorisées italiennes, etc.

Une bonne introduction à la série

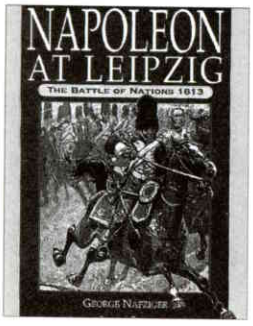
Si l'achat de ce jeu ne s'impose pas forcément à ceux qui possèdent les anciennes versions, sauf dans le but de disposer d'une série parfaitement homogène, il s'agit d'un excellent investissement pour tous les autres joueurs. Effectivement, si la réédition de ces jeux a introduit peu de nouveautés, c'est en grande partie parce qu'ils étaient parmi les plus réussis de la série. Alors à quoi bon les modifier plus que de raison ? La guerre du désert débute en effet avec très peu de pions sur la carte, pas plus de 50 dans chaque camp, et l'action demeure intense tout au long de la partie, au fil des mouvements de balancier entre Tripoli et Alexandrie qui ont lieu et au gré des renforts et des retraits que connaissent les deux camps.

Après le débarquement allié en Afrique du Nord, les forces allemandes doivent faire face à une impressionnante armada adverse, mais généralement de moindre qualité. Ces campagnes regroupées en une seule offrent de multiples possibilités aux joueurs pour exprimer leur talent, tant stratégique que tactique. L'Axe tentera-t-il l'invasion de Malte pour faciliter l'arrivée de ses renforts ? L'Allié cherchera-t-il à résister à Tobrouk ? Autant de choix que ce jeu parvient à offrir sans multiplier les règles complexes.

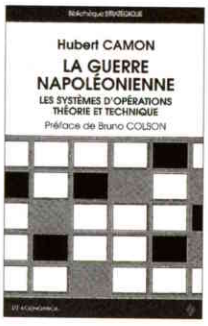
Enfin, les joueurs qui veulent seulement simuler la guerre du désert n'ont besoin que de deux cartes, et, pour entreprendre toute la campagne en Afrique du Nord, il suffit d'utiliser quatre cartes et pas même un millier de pions. Tout le reste du matériel ne joue pas un rôle notable dans cette campagne, comme les forces turques par exemple, mais est inclu dans le cadre de *Grand Europa* qui vise à simuler la totalité de la Seconde Guerre mondiale.

Pour conclure, on ne peut qu'encourager les lecteurs intéressés par ce jeu à se le procurer au plus vite car malgré un prix impressionnant (plus de 600 F !), il y a fort à parier qu'il connaîtra un vif succès et qu'il sera bientôt épuisé, comme tous les autres jeux de la série *Europa*. ❐

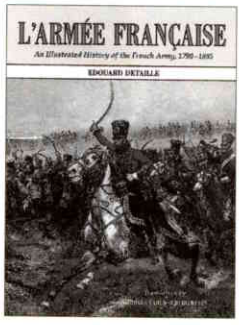
NAPOLEON ET L'EMPIRE



1813 - Napoléon at Leipzig, par G. Nafziger.
La bataille, les manœuvres et la retraite, en 384 pages riches en ordre de bataille. En anglais.
Réf. **82150.**
289 F franco.

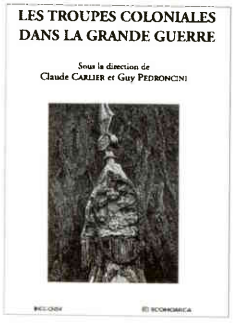


La Guerre Napoléonienne, par Hubert Camon.
Les systèmes d'opérations et manœuvres. Théorie et technique, en 412 pages illustrées.
Réf. **77338.**
235 F franco.

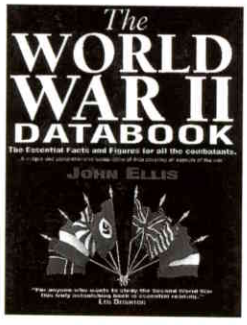


L'Armée Française (1790-1885), par E. Detaille.
Réédition d'une source historique incontournable, en 354 pages noir et un cahier couleur. En anglais.
Réf. **33051.**
445 F franco.

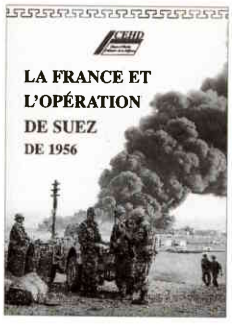
GUERRES CONTEMPORAINES



Les Troupes Coloniales dans la Grande Guerre, par C. Carlier.
Ouvrage collectif. Actes du colloque du 80e anniversaire de la bataille de Verdun, en 206 pages.
Réf. **77342. 175 F franco**

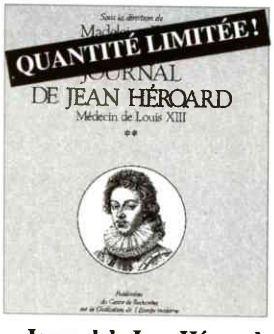


The World War II Databook, par John Ellis.
Compilation des faits, chiffres, ordres de batailles, cartes essentiels sur la 2e GM, en 316 pages illustrées. En anglais.
Réf. **84571. 445 F franco**

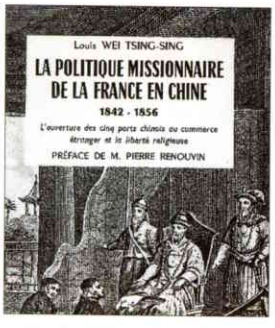


La France et l'Opération du Canal de Suez de 1956, par Addim.
Ouvrage collectif fruit d'une table ronde d'historiens internationaux, en 338 pages.
Réf. **77341. 149 F franco.**

HISTOIRE ET STRATÉGIE



Journal de Jean Héroard, Médecin de Louis XIII.
Les faits, les gestes du Prince et de son entourage, de 1601 à 1627, en 3124 pages. En coffret.
OFFRE SPÉCIALE.
Réf. **31031. 445 F franco**



La Politique Missionnaire de la France en Chine (1842-1856), par L. Wei Tsing-Sing. L'ouverture des cinq ports chinois au commerce étranger et la liberté religieuse, en 654 pages.
Réf. **82152. 215 F franco**

Revue Stratégique n° 63.
De la mer de Chine méridionale aux bouleversements démographiques en Asie centrale, en 144 pages.
Réf. **77345.**
110 F franco.

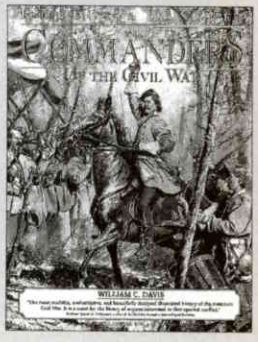
Au 01.49.23.72.22, nous restons à votre disposition, pour toutes commandes par Carte Bancaire et pour tous renseignements sur le contenu des ouvrages. Livre réservé = Temps gagné !

a&C LIBRAIRIE

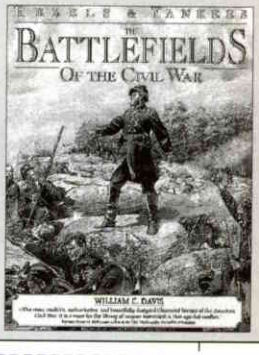
19, avenue de la République 75011 Paris
Ouverture du mardi au samedi de 10 h à 19 h
Tél. : 01.47.00.68.72 - Fax : 01.40.21. 97.55.

LA GUERRE CIVILE AMERICAINE

Fighting Men of the Civil War, parWilliam C. Davis.
Réédition. 180 photos d'époque, une centaine de dessins et de photos couleurs montrant les uniformes, équipements, etc. 256 pages. En anglais.
Réf. **83068.**
299 F franco



Commanders of the Civil War, par William C. Davis.
Réédition. Les officiers, en 258 pages illustrées de centaines de dessins et de photos couleurs montrant les uniformes, équipements, etc. En anglais.
Réf. **83066.**
299 F franco



Battlefields of the Civil War, par William C. Davis.
Réédition. De Manassas à Nashville, en 256 pages illustrées de centaines de dessins et de photos couleurs. En anglais.
Réf. **83069.**
299 F franco

VV 15

BON DE COMMANDE
A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de
Armes & Collections 19, avenue de la République 75011 PARIS

Veuillez m'adresser :	**Réf.**	**Prix**

❒ Mandat **Total :**
❒ Chèque bancaire
❒ CB n°

Date d'expiration ..... / ..... Signature

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... **Ville** .....
Tél. :

LA GUERRE EN DENTELLES

Köenig Krieg et Warfare in the Age of Reason

PRESQUE inexistantes sur les tables, les armées hautes en couleurs du XVIIIe siècle offrent pourtant de réelles opportunités de jeu. *VaeVictis* vous propose donc de découvrir et comparer les deux règles les plus jouées actuellement par les héritiers de Frédéric le Grand.

Par Jean-Philippe IMBACH

La règle la plus ancienne est ***Köenig Krieg***, parue au milieu des années 80 et distribuée en Europe par la firme britannique FreiKorps. Les règles proprement dites occupent un vingtaine de pages, complétées par vingt-six listes d'armée, principalement pour le théâtre européen. Deux extensions la complètent :

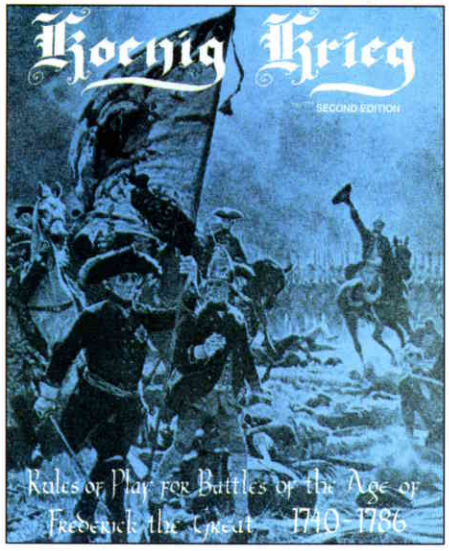
– ***Der Grosse Köenig***, qui offre une carte A3 (avec hexagones) de l'Allemagne et l'Europe Centrale et les règles adéquates pour se lancer dans une reconstitution de la guerre de Sept Ans;

– ***Festung Krieg*** couvre la guerre de siège en détail et comporte un complément — *La Guerre du Roi* — pour adapter *Köenig Krieg* aux combats spécifiques de la fin du XVIIe et du début du XVIIIe (guerre de Succession d'Espagne, Grande Guerre du Nord, etc.), où les armées sont moins manœuvrables et la pique quelquefois présente.

La présentation de l'ensemble est toute spartiate : peu ou pas d'illustrations, mise en page quelque peu approximative, pas de feuilles de résumé, extensions « polycopiées ». Par contre la règle est bien structurée et comporte de nombreux exemples. Il est facile de comprendre les mécanismes de jeu et retrouver des points de règle grâce à un index qui renvoit sur des paragraphes précis. *Köenig Krieg* est aussi la seule des deux à proposer un budget à la figurine, bien utile pour constituer des forces d'égale valeur.

En comparaison, ***Warfare in the Age of Reason*** est présentée de façon « luxueuse », avec une couverture en quadrichromie du plus bel effet, un texte aéré et plaisant, en noir et blanc, de nombreux schémas explicatifs et des citations historiques. La centaine de pages du livret regroupe non seulement les règles de base, mais aussi celles de campagne et de siège. En annexe, une carte (44 cm sur 60 environ) de l'ensemble de l'Europe est fournie, chaque pays étant représenté par une ou plusieurs « zones » (pas d'hexagones !). Malheureusement, l'agencement des règles proprement dites est très sommaire : un « gros » chapitre d'environ vingt-cinq pages les regroupe toutes, pêle-mêle, sans numérotation interne, sans index, sans fil conducteur clair et précis. En fait, à l'usage, l'emploi du livret est assez laborieux, car il n'y a aucun moyen de retrouver rapidement un point de règle au moment critique d'une partie de jeu… quand vous devez démontrer à votre adversaire qu'il ne peut charger et détruire votre bataillon de grenadiers par exemple !

Une extension existe aussi pour *Warfare in the Age of Reason*, et sa présentation est tout aussi soignée que le livret original. Elle offre un scénario sur la campagne de Bohème de 1757, un complément pour jouer les campagnes aux Amériques, sept scénarios sur des batailles historiques et une série d'errata et de questions/réponses. Le véritable « plus » de cette extension est un mécanisme original pour simuler toutes les manœuvres des généraux avant une bataille, à la recherche d'un « pré-carré » avantageux pour leur armée. Ce passage de la carte à la table, des pions aux figurines, est particulièrement réussi et peut être adapté sans problème à d'autres périodes.



Les grands principes

Le soclage des figurines est incompatible entre les deux règles. Bien qu'une figurine représente 50 hommes réels dans les deux cas, les 12 figurines d'un bataillon « classique » sont organisées différemment. Pour *Köenig Krieg*, cela donne trois plaquettes de quatre figurines, ces dernières soclées sur deux rangs : le bataillon en ligne comporte ainsi six figurines de front sur deux de profondeur. Au contraire, quatre plaquettes, de trois figurines chacune, sont alignées sur un seul rang dans *Warfare in the Age of Reason*. Le choix entre l'un ou l'autre système est une affaire de goût. Tout au plus peut-on remarquer que les figurines sur un seul rang renforce l'effet visuel du combat en ligne propre au XVIIIe. Mais d'un autre côté, celles sur deux rangs donnent une échelle du terrain plus importante, échelle qui permet de représenter sur une même table de jeu une portion plus importante du champ de bataille réel.

A moins d'aligner un nombre restreint d'unités, prévoyez une grande table avec *Warfare in the Age of Reason*, d'autant plus que les troupes y bougent vite. Ainsi, une ligne d'infanterie qui se déplace seulement de 10 cm par tour avec *Köenig Krieg* avance à 20 dans *Warfare in the Age of Reason*. L'échelle des figurines la plus utilisée pour ces deux règles en France est le 15 mm.

Avec *Köenig Krieg*, les brigades non reconnues par l'ennemie sont remplacées au début de la partie par des marqueurs de 10 cm de côté et chaque joueur reçoit en outre des marqueurs leurres en fonction des capacités de son général en chef : lors des premières phases de mouvement, une partie de l'armée ennemie est cachée et le jeu s'en trouve pimenté. La séquence de jeu de *Köenig Krieg* est séparée en une phase de commandement, une de mouvement-tir, une de charge, une de mêlée et enfin une dernière dite d'exploitation. Chaque unité — bataillon d'infanterie, régiment de cavalerie ou batterie d'artillerie —, suivant son type, sa formation et sa nationalité est capable d'une ou plusieurs opérations par phase. Par exemple, un bataillon prussien possède deux opérations lors de la phase de mouvement/tir : il peut donc bouger — première action — et tirer — deuxième action. Par contre, son homologue autrichien ne pourra faire que l'un ou l'autre. Pour chaque phase, le jeu est alternatif, les deux adversaires bougeant leurs unités à tour de rôle, le joueur avec la plus forte initiative décidant s'il bouge en premier ou en dernier.

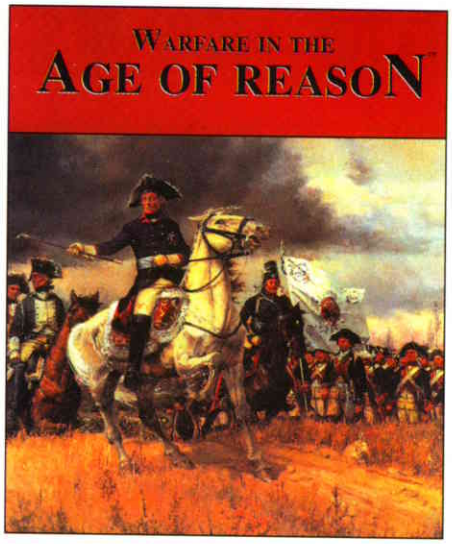
Ce système possède quelques effets pervers. D'une part, le camp qui possède le plus d'unités ou brigades est avantagé, car il peut garder ses meilleures unités en réserve et les activer seulement à la fin, quand l'adversaire a fini de jouer toutes ses troupes. Or, ceci favorise artificiellement les armées nombreuses, avec beaucoup d'unités, qui deviennent paradoxalement plus manœuvrables. De plus, comme il n'y a pas de tir ou charge d'opportunité, une unité peut impunément s'infiltrer dans les lignes ennemies qui ont déjà été activées et ne peuvent donc plus lui tirer dessus ou la charger.

Il est même possible de jouer le Prussien de la façon suivante : à la fin d'un tour, avancer à portée et tirer sur l'adversaire, puis, au tour suivant, prendre l'initiative (assez facile avec Frédéric) pour reculer hors de portée de tir ! Le joueur prussien peut ainsi « fumer » en toute légalité et sécurité un autrichien… médusé.

Ces défauts n'existent pas dans *Age of Reason*. Le Prussien n'y est pas aussi puissant et le tir et la charge d'opportunité permettent de pondérer l'effet du mouvement alterné. Par contre, les charges et contre-charges sont simultanées, avec d'éventuels mouvements décomposés par quart de période pour résoudre les enchevêtrements de charges. Personnellement, je n'aime pas ce système qui prête à des discussions stériles et à des calculs « au millimètre », pour savoir si une unité qui charge est interceptée par une contre-charge, etc. D'ailleurs, la partie concernant les charges est celle qui est la moins claire dans *Warfare in the Age of Reason*.

La résolution des tirs

Le système de tir est basé dans les deux cas sur



l'utilisation de dés à six faces. Avec *Köenig Krieg*, le joueur jette un nombre de d6 proportionnel au nombre de tireurs et le résultat à faire sur chaque d6 pour infliger une perte dépend de la situation tactique : par exemple, en terrain clair, un résultat de 5 ou 6 inflige une perte. Le système est simple, mais un joueur malchanceux peut rater tous ses tirs, même s'il fait feu à courte portée avec beaucoup de monde. De plus, toutes les troupes, quelles que soient leur qualité, possèdent les mêmes capacités de tir. Quant aux pièces d'artillerie, elles sont particulièrement — trop ? — redoutables à courte portée.

Dans *Warfare in the Age of Reason*, le mécanisme est moins aléatoire. Le joueur calcule le nombre de dés auxquels il a droit en fonction du nombre de tireurs, de leur qualité et de la situation tactique. Puis il additionne les résultats des d6 et, pour chaque multiple de 6, inflige une perte. Ainsi, si on reprend l'exemple de *Köenig Krieg*, un résultat avec 2d6 de 3 et 4 n'inflige rien, alors qu'à *Warfare in the Age of Reason* leur somme donne 7 (et cause une perte).

Dans les deux règles, les tests de moral se résolvent également avec des dés à 6 faces. Mais *Warfare in the Age of Reason* apporte un plus certain en favorisant, via des bonus au moral, le déploiement historique des brigades, avec des lignes se supportant mutuellement. Cet aspect est totalement occulté dans *Köenig Krieg* où il est possible d'avancer vers l'ennemi avec une armée dans une formation qui n'a qu'un lointain rapport avec les concepts développés par Frédéric le Grand. Par contre, les deux règles imposent des tests de moral au niveau de l'armée, pour éviter les batailles sanglantes où les unités — de figurines — s'exterminent allègrement jusqu'à la dernière.

Warfare in the Age of Reason est une règle avec une moyenne d'une quinzaine d'unités dans chaque camp. Avec *Köenig Krieg*, il est possible d'aligner nettement plus d'unités. Néanmoins, elles ne sont pas spécialement prévues pour une échelle « stratégique ». Il faut noter en effet l'absence de véritables règles de commandement. Par ailleurs, le mouvement alterné par brigade n'est pas adapté aux parties multi-joueurs, où l'un bouge ses troupes pendant que tous les autres le regarde faire les bras croisés…

En conclusion, *Köenig Krieg* et *Warfare in the Age of Reason* sont assez simples à jouer et possèdent chacune des qualités et des défauts. Elles offrent pour l'instant la seule alternative possible pour l'amateur de la guerre en Dentelles. Aucune n'est parfaite, toutes les deux sont en anglais [1], mais *Warfare in the Age of Reason* est un peu plus « historique » que sa rivale. Pour ma part, je conseillerai d'attendre, pour comparer ces deux règles à la future règle WRG sur le XVIII[e], basée sur les mécanismes de *DBM*. Il sera toujours temps de choisir à ce moment. D'ici là, il nous reste à effectuer des recherches historiques sur cette période passionnante, préparer les figurines adéquates et en commencer la peinture… Au travail ! ❐

1. Il existe néanmoins une traduction « officieuse » de qualité pour *Köenig Krieg*.

KÖENIG KRIEG

Qualités : règles bien structurées (table des matières, index, etc.), prix modéré, échelles de jeu permettant des batailles assez importantes.

Défauts : capacité de tir identique pour tout le monde, Prussiens trop avantagés, pas de tirs ou charges d'opportunité.

WARFARE IN THE AGE OF REASON

Qualités : brigades avec des formations historiques, maquettage/présentation de la règle, scénarios historiques.

Défauts : pas de budget à la figurine, résolution des charges lourde.

Ces deux règles présentent également l'avantage d'être assez simples et jouables.

Köenig Krieg (édité par FreiKorps) et *Warfare in the Age of Reason* (édité par The Emperor's Press) sont des règles de jeu d'histoire avec figurines pour reconstituer des combats du XVIII[e]. Prix indicatif : 60 F et 150 F respectivement.

Remerciements à P. Évrard, S. Langlois, L. Mariette et J.-C. Prudhon.

PRINCE AUGUST

Réalisez vous-même votre armée
Grace à nos kits de fonderie

25 mm
Empire

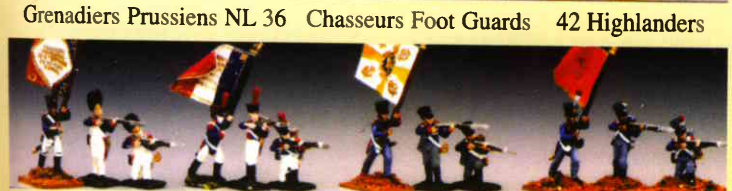
Grenadiers de la Garde Infanterie de ligne Foot Guards 42 Highlanders

Artilleurs Français Royal Artillerie Gribeauval GB 6 PDR

Scot Grey et chevaux 6e Régiment de Dragons et chevaux

Grenadiers Prussiens NL 36 Chasseurs Foot Guards 42 Highlanders

10e Régiment de Hussards et chevaux Cuirassiers et chevaux


Grenadiers de la Garde Infanterie de ligne Grenadiers Prussiens NL 36 Chasseurs

Lanciers Polonais et chevaux Dragons de l'Impératrice et chevaux

PRINCE AUGUST - BP 29 - 78770 THOIRY - Tél. 01 34 87 40 05 - FAX 01 34 87 49 91

NOUVEAU !

LES REGLES DE JEU AVEC FIGURINES

En plus d'une nouveauté sur la guerre d'Indépendance américaine, nous vous proposons ici de découvrir la règle antique-médiévale *Armati*, très peu connue en France.

Par Jean-Philippe IMBACH

Nous avons déjà abordé dans nos colonnes les productions d'Arty Conliffe, avec *Shako* (*VV* n° 12) et *Spearhead* (*VV* n° 13), ses réalisations sur l'Empire et la Seconde Guerre mondiale. Mais ce prolifique auteur américain s'est aussi attacher à simuler les combats de l'Antiquité à la Renaissance avec ***Armati*** et ***Advanced Armati***.

Armati est présentée de façon luxueuse, avec une quarantaine de pages pour les règles de base, celles spécifique à la Renaissance, celles optionnelles et une série de liste d'armées (plus de 90 en antique-médiéval, plus de 40 en Renaissance). Le soclage est totalement compatible avec celui de *DBM*, c'est-à-dire que les figurines sont regroupées par élément de 4 cm de front en 15 mm et 6 en 25. Mais *Armati*, contrairement à *DBM*, est plutôt prévue pour jouer avec des troupes à cette dernière échelle.

Comme à *DBM*, l'accent est mis sur les catégories des troupes, l'armement et l'équipement précis des combattants n'intervenant par directement dans les combats. On retrouve donc plus ou moins les mêmes catégories qu'à *DBM*, avec l'infanterie lourde, les « warbands », l'infanterie légère, la cavalerie lourde, celle légère, les chariots, les éléphants, etc.

Par contre, comme avec la 7e WRG, la notion d'unité existe toujours avec *Armati*. Le nombre d'éléments par unité n'est pas libre et est donné précisément dans la règle pour chaque type de troupes. Par exemple, toutes les unités d'infanterie lourde comporte, à l'échelle de jeu standard, quatre éléments. De plus, les listes d'armées sont quasiment fixes : le choix des troupes est très restreint, seule une minorité de listes offrent un peu de latitude quant au choix d'une ou deux unités différentes. Le tout forme donc des armées toujours semblables, avec le même nombre et type d'unités et le même nombre de figurines par unité. Le résultat est qu'avec *Armati*, le joueur est obligé d'aligner une armée historique.

Or le plaisir du jeu d'histoire, c'est aussi de passer du temps à organiser son armée, à essayer de l'optimiser, à choisir telle ou telle option miracle en fonction de son adversaire du moment, il est vrai en faisant quelques fois des entorses à la vérité historique (mais si la liste d'armée l'autorise...). Conscient de ce problème, Arty Conliffe a introduit dans l'extension ***Advanced Armati*** un système de budget sommaire par unité et des listes un peu plus souples que dans le livret de base. Certes on n'atteint pas le « laxisme » des listes WRG, mais il existe maintenant une petite part d'incertitude quant à la composition d'une armée adverse. Cette extension comporte en outre des listes d'armées plus précises pour la Guerre Civile anglaise et la guerre de Trente Ans, des règles de campagne et des modifications et clarifications aux règles de base.

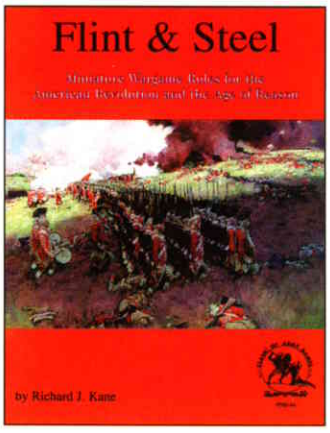
La séquence de jeu enchaîne avec classicisme les phases de tir , de mouvement, de charge, de corps-à-corps, d'exploitation pour les unités victorieuses et de ralliement pour celles vaincues. La phase de mouvement s'effectue de manière alternée. Un jet de dé initial, modifié par l'initiative de l'armée (fournie dans la liste d'armée), détermine le joueur qui a gagné l'initiative ce tour-ci. Il peut bouger toutes ses unités avant son adversaire ou bien laisser la main à ce dernier.

Chaque troupe reçoit dans sa liste d'armée un facteur de combat qui dépend de sa classe et de son efficacité historique. Ainsi, ce facteur de combat est de 8 pour des Spartiates aguerris et seulement de 6 pour des hoplites démotivés. Un combat se résout de la manière suivante : chaque unité additionne à ce facteur de combat le résultat d'un dé à six faces et des facteurs tactiques (plus haut que l'adversaire, etc.). Le résultat le plus élevé gagne et inflige une perte à son adversaire. Chaque unité, en fonction de son type, possède de un à six points de pertes. Quand elle a subit ce nombre de pertes, elle déroute . Une unité impétueuse (warband, etc.) fait en général dérouter son adversaire dès qu'elle fait plus au combat. Le test de moral des unités amies qui assistent à la déroute s'effectue sur la base d'un dé à six faces.

Le système de jeu est fort aléatoire, trop à mon avis. En effet, si les deux adversaires jettent chacun un dé, comme à *DBM*, le résultat ne porte pas ici sur un seul élément, mais bien sur une unité complète. Comme les armées ne sont pas trop nombreuses (une quinzaine d'unités en moyenne), le résultat d'un dé chanceux ou malheureux se trouve d'autant amplifié. Idem pour le test de moral qui suit une mêlée : il est possible de perdre des troupes, même d'élite, sur un coup du sort et sans qu'elles aient participées à la bataille. En contrepartie, comme toutes les règles mises au point par Arty Conliffe, la jouabilité est un point fort d'*Armati*.

Armati et ***Advanced Armati*** : règle et extension pour reconstituer les batailles de l'Antiquité à la Renaissance, en anglais. Prix indicatif : 150 F chacune.

FLINT & STEEL



Cette nouvelle règle de Clash of Arms est prévue avant tout pour simuler les combats de la Révolution américaine et, accessoirement, les autres conflits du XVIIIe. La première chose qui frappe est le contenu des annexes. Vous y découvrirez par exemple une liste de plus de 340 (!) chefs — dont 24 français et 14 indiens (iroquois, cherokees, etc.) — ayant participés aux combats de 1775 à 1781, avec pour chacun d'entre eux ses caractéristiques en terme de jeu (compétence tactique, niveau d'initiative et charisme). De la même façon, toutes les unités ayant pris part aux diverses campagnes et affrontement sur la même période sont listées, avec leur armement, leur valeur (réguliers, vétérans, etc.).

Le livret de base comporte 36 pages de facture moyenne, six feuilles volantes cartonnées pour les résumés, une planche de pions quelconques (marqueurs divers et variés) et les fameuses annexes citées ci-dessus (un cahier supplémentaire de soixante pages). Les échelles de jeu sont d'une figurine pour 33 hommes réels, un pouce sur la table pour 33 yards réels et un tour pour une demi-heure. Les règles sont initialement prévues pour le 15 mm, mais peuvent être adaptée à toutes les autres échelles « classiques » (du 5 au 30 mm).

La séquence de jeu est particulièrement tronçonnée, avec pas moins de vingt phases distinctes par tour. Certes, beaucoup d'entre elles sont similaires. Vous trouverez ainsi six phases de mouvements (trois pour chaque joueur), intercalées avec des phases de tir (à l'arrêt, en mouvement), de mêlée, etc. Les tirs et charges d'opportunité sont autorisées.

Les tirs et les mêlées se résolvent avec des pourcentages. Par exemple, une ligne de dix grenadiers armées de fusils, qui tirent à 50 mètres sur une unité ennemie à l'abri d'une haie, a un facteur de 5 % (base pour un tireur sur une cible à 50 mètres) x 10 (nombre de tireurs) x 1,25 (grenadier tirant) x 0,75 (cible protégée par une haie) = 46 %. Le joueur jette 2d10 et si le résultat est inférieur ou égal à 46, il inflige une perte à l'adversaire. Le moral se teste seulement sur 1d10.

Les annexes, toujours elles, offrent le choix entre plus de cinquante pièces d'artillerie, avec pas moins de sept canons de 12 livres différents (modèle léger, moyen, lourd, en bronze, en fer, etc.). Je reste dubitatif sur l'intérêt d'une telle débauche de précision. D'ailleurs, comment connaître exactement le type de canon employé par une armée de l'époque, quand il est déjà assez difficile de se procurer des ordres de bataille avec des effectifs quelques peu précis... Mais on ne va quand même pas se plaindre !

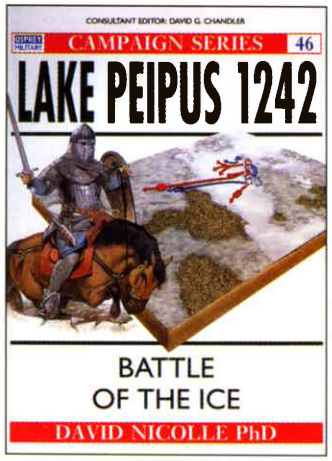
Les règles prises séparément ne sont pas trop complexes, mais l'accumulation de détails et de cas particuliers nuit à la jouabilité de l'ensemble, surtout pour les réfractaires aux maths et au calcul mental. En fait, comme beaucoup de règles de jeu d'histoire avec figurines de cet éditeur américain, le résultat est un système où le réalisme, le détail et la précision l'emportent sur la jouabilité. A vous de choisir. De toutes façons, le travail effectué pour les annexes laisse admiratif et cette compilation de données sur la Révolution américaine justifie à elle seule l'achat de la règle, pour peu que vous soyez un émule de George Washington !

Flint & Steel : règle pour reconstituer les batailles de la Révolution américaine. Publiée en anglais par Clash of Arms. ❐

LA BIBLIOTHEQUE STRATÉGIQUE

NOUVEAU !

GRANDE première ! Les éditions Osprey se penchent sur la Russie médiévale.



Avec un nouveau titre de la collection *Campaign*, ***Lake Peipus 1242***, l'éditeur britannique nous fait découvrir une des batailles les plus importantes du Moyen-Âge est-européen, et qui a fourni, en 1939, le thème d'un grandiose film stalinien : *Alexandre Nevski*. C'est enfin l'occasion de découvrir cet « autre Moyen Âge », les armées médiévales russes — aux influences 1/3 vikings, 1/3 byzantines, et 1/3 tatares ! —, et ces « croisades nordiques », bien trop oubliées et pourtant si importantes pour comprendre ne serait-ce que l'histoire des pays baltes et de la Russie du nord.

The Viking Art of War, de Paddy Griffith (Greenhill Books), est, à ma connaissance, le premier livre à faire le point de façon aussi complète et objective sur la guerre telle que la pratiquaient les envahisseurs du nord. Jusqu'à présent, on avait le choix entre deux extrêmes : soit on trouvait des ouvrages sur les guerres vikings, mais alors on sombrait rapidement dans le légendaire à bon marché, soit on trouvait de fort sérieux (et passionnants au demeurant) ouvrages universitaires, mais alors, les aspects purement militaires de la culture scandinave ancienne étaient évacués en quelques pages. Cette fois, Paddy Griffith (déjà auteur de l'excellent *Forward Into Battle*) a voulu étudier ce problème par trop délaissé en y appliquant les principes de l'analyse militaire telle qu'elle est pratiquée de nos jours dans les écoles d'état-major.

Le résultat est surprenant. Griffith démontre ainsi que les Vikings furent systématiquement battus dès lors qu'ils se heurtèrent à des adversaires organisés, que leurs navires étaient loin d'être excellents dès lors qu'il ne s'agissait plus de ne pratiquer que la navigation côtière, que leurs ressources en hommes étaient limitées et qu'ils ne pouvaient mener plus d'un grand raid à la fois, mais qu'en revanche, leur maîtrise tactique était quasi parfaite, de même que leur mobilité stratégique et leur système de renseignement. Les spécialistes des problèmes militaires contemporains devraient plus souvent traiter les questions militaires anciennes ; cela apporte toujours de l'air frais et un regard aussi neuf que professionnel sur des sujets sur lesquels, parfois, les universitaires ronronnent.

La guerre napoléonienne - les systèmes d'opérations, théorie et technique, du général Hubert Camon (Economica), est une de ces rééditions particulièrement bienvenues auxquelles nous a déjà habitué cet éditeur. Ce livre, écrit à la fin du XIX[e] siècle, est l'un de ses ouvrages théoriques majeurs que l'école de pensée militaire française produisit à l'époque. Il faut dire qu'elle était alors d'un très haut niveau intellectuel. Prenant un parti résolument anti-clausewitzien, Camon s'y livre à une analyse systématique (parfois un peu trop) des campagnes de l'Empereur pour en tirer toute une théorie cohérente sur les plans tactique, opérationnel et stratégique. Mais, rassurez-vous, la théorie est ici toujours accompagnée d'exemples particulièrement significatifs et de cartes.

From Flintlock to Rifle - Infantry Tactics 1740-1866, de Steven T. Ross (publié chez Frank Cass, à Londres), étudie cette véritable révolution tactique que constitua le passage des rigides formations de combat linéaires du XVIII[e] siècle aux tactique d'ordre « lâche », dispersé, qui se généralisèrent avec la guerre de Sécession et la guerre austro-prussienne. L'auteur se penche sur tous les aspects du problème, depuis l'entraînement jusqu'aux tactiques, en passant par les formations, les armements individuels (d'où le titre de l'ouvrage), et il met l'accent sur les bouleversements sociologiques dans la composition des armées que tout cela entraîna. Dans le domaine militaire aussi, la révolution industrielle était à l'œuvre.

C'est d'ailleurs ce que s'emploie également à démontrer ***The American Civil War and the Origins of Modern Warfare*** - *Ideas, Organization, and Field Command*, de Edward Hagermann (Indiana University Press). Dans cet ouvrage monumental et exhaustif, l'auteur dresse un tableau complet du problème : tactique, art opérationnel, stratégie, logistique, organisation, commandement, etc. Tout y est analysé en détail, avec force exemples à l'appui. Les campagnes majeures de la guerre civile américaine y prennent alors un tout autre relief que le simple film platement événementiel auquel nous étions habitués.

L'ennemi japonais

Sur un sujet toujours passionnant — la Seconde Guerre mondiale —, j'ai retenu ce mois-ci trois livres fort originaux. Le premier : ***War Plan Orange - The US Strategy to Defeat Japan, 1897-1945***, de Edward S. Miller (Naval Institute Press), analyse tous les plans secrets élaborés par les États-Unis en prévision d'un conflit avec le Japon depuis la fin du XIX[e] siècle, c'est-à-dire depuis l'émergence de ce pays comme puissance majeure. Autant

Par Laurent HENNINGER

dire que, en 1941, Washington s'attendait depuis longtemps à un affrontement avec son rival dans le Pacifique et que les différentes options stratégiques avaient été étudiées dans leurs moindres détails. Le résultat de ce travail de fond fut que pratiquement toutes les opérations militaires américaines contre le Japon, de 1941 à 1945, n'étaient que la mise en application de ces plans. Un livre passionnant !

Ensuite, ***Closing with the Enemy - How GI's Fought the War in Europe, 1944-1945***, de Michael D. Doubler (University Press of Kansas), est un de ces « must » pour les joueurs d'*ASL* (et les autres...). L'auteur y étudie de façon approfondie le comportement de l'armée américaine au combat ainsi que ses doctrines tactiques (la théorie confrontée à la mise en pratique, en quelque sorte). Depuis les leçons tirées des campagnes méditerranéennes, jusqu'à la défensive dans les Ardennes, en passant par le bocage, la coordination aviation/forces terrestres, les combats en zone construite, vous trouverez — je pense — tout ce que vous puissiez chercher sur cet important sujet (et les annexes sur les tables d'organisation et d'équipement ou les doctrines et les tactiques sont, elles aussi, fort utiles).

Enfin, ***L'armée de l'Air dans la tourmente***, de Patrick Facon (éditions Economica), révise complètement le rôle de l'aviation française dans la campagne de France de 1940. En brisant ainsi bien des légendes, Facon va non seulement faire grincer de nombreuses dents, mais il apporte des éléments fondamentaux au débat — qui n'est pas encore clos... — sur les causes de notre défaite. C'est en outre un remarquable essai sur la puissance aérienne que doivent lire tous ceux qui cherchent à réfléchir sur la stratégie dans la troisième dimension.

Ceux qui s'intéressent aux différentes unités d'élite liront avec profit l'ouvrage de William H. McRaven, ***Spec Ops - Case Studies in Special Operations Warfare : Theory and Practice*** (Presidio Press). Aux côtés d'études de cas portant sur différentes opérations commandos, de la Seconde Guerre mondiale à nos jours, l'auteur analyse en profondeur la théorie des opérations spéciales. Un ouvrage majeur et très sérieux, sur un sujet jusque là trop souvent abordé sous un angle purement anecdotique et héroïque.

De même, le livre de Marie-Hélène Léon : ***Les chasseurs alpins - mythe et réalité des troupes de montagne*** (éditions L'Harmattan) étudie cette force d'élite sous l'angle de la sociologie, avec ses origines, son histoire, son organisation, ses spécificités tactiques et sa place dans l'armée française de demain.

Le Proche-Orient n'en finit pas d'être en crise, ainsi que l'actualité nous le rappelle chaque jour. Pour mieux tenter de le comprendre, je ne peux que recommander deux livres qui contribuent, chacun à leur manière, à en éclairer l'histoire des conflits récents. Le premier : ***La France et l'opération de Suez de 1956*** rassemble les actes d'une table ronde organisée l'année dernière par le Centre d'études d'histoire de la Défense, et qui rassemblait des universitaires et des acteurs de l'événement. Les premiers font le point sur plusieurs facettes encore inconnues de l'affaire, souvent du fait qu'ils ont eu accès à des archives récemment ouvertes, tandis que les seconds racontent leurs souvenirs, lesquels sont parfois loin d'être purement anecdotiques puisqu'ils révèlent des faits concernant certains aspects secrets de cette crise (participation de pilotes français aux combats dans l'armée de l'air israélienne, etc.). On peut se le procurer auprès de l'ADDIM, 6, rue Saint Charles, 75015 Paris, au prix unitaire de 120 F, frais de port compris.

L'autre est une histoire complète de la guerre dite « du Kippour », en ***1973 : No Victor, No Vanquished***, par Edgar O'Ballance (Presidio Press). Remarquable analyse tactique, opérationnelle et stratégique, très détaillée (les combats sont décrits quasiment jour par jour), illustrée de nombreuses cartes, et puisée aux meilleures sources, ce travail devrait faire autorité sur le sujet.. ❐

En direct des Etats-Unis et du monde entier

Les meilleurs titres internationaux en Défense et Questions Militaires

Rapports officiels • Manuels de l'US Army • Histoire militaire
Doctrine • Systèmes d'armes • Intelligence • Wargaming

•

Tous ouvrages étrangers sur commande
Fret aérien hebdomadaire des Etats-Unis

•

Bulletin signalétique gratuit sur simple demande à
WORLD DATA – 10, rue Nicolas Flamel 75004 PARIS
Tél. : 01. 42. 78. 05. 78 – Fax : 01. 42. 78. 14. 72
Librairie ouverte du lundi au samedi de 10 h à 18 h 30.

NOUVEAU !

STRATEGIE INFORMATIQUE

La parution de *CyberStratège*, le nouveau magazine sur les jeux de stratégie informatique, modifie sensiblement le rôle de la rubrique informatique de *VaeVictis*.

Par Théophile MONNIER

La rubrique informatique de *VaeVictis* se veut avant tout un complément de *CyberStratège* : nous y présenterons sommairement les jeux informatiques à thème historique pour maintenir informés les lecteurs exclusifs de *VV*, et nous profiterons également de l'alternance mensuel entre *Cyber* et *VV* pour donner des informations mises à jour susceptibles d'intéresser les lecteurs des deux revues.

Ces derniers ne doivent d'ailleurs pas s'étonner de retrouver dans *VaeVictis* des présentations de jeux déjà publiées dans *CyberStratège*. Il serait incorrect — et plutôt stupide — de limiter nos informations à tel ou tel support.

Enfin, comme nous l'avons déjà indiqué, *VaeVictis* ne fera plus paraître d'articles d'analyse détaillée sur les jeux informatiques, les pages ainsi gagnées étant consacrées à des jeux d'histoire traditionnels.

THE ARDENNES OFFENSIVE

The Ardennes Offensive, sur l'ensemble de l'offensive allemande dans les Ardennes en décembre 1944, voit l'alliance de deux sociétés-phares des jeux d'histoire sur informatique : SSI et SSG. Développé à la base par l'éditeur australien SSG, *The Ardennes Offensive* est en effet développé et commercialié par SSI. Un rapprochement qui est un gage de grande qualité !

Au niveau opérationnel, ce jeu est proche de la série *World at War* d'Avalon Hill. La présentation est assez similaire, avec des unités sous forme de pions, une gestion un peu plus simple du ravitaillement et des mécanismes de mouvement et combat très inspirées des jeux sur carte.

De manière générale, l'interface et les différents tableaux sont nettement plus conviviaux. Le tour de jeu combine mouvement et combat en action libre, sans phase spécifique. Le jeu comprend huit scénarios et la campagne complète.

Ci-dessous, deux vues d'écran de *The Ardennes Offensive*. Si la base de données présente les caractéristiques des véhicules, ce jeu est à l'échelle opérationnelle.

NAPOLEON IN RUSSIA

Après Waterloo, Talonsoft se penche à nouveau sur les déboires de l'armée française... Saurez-vous relever le défi ? A vous d'incarner Napoléon ou Koutuzoff au cours de la bataille de la Moskowa, dans la 6e simulation de la série *Battleground*.

Fidèle au principe de la série, ***Napoléon in Russia*** regroupe de nombreux scénarios illustrant les affrontements du 7 septembre 1812, dernière et sanglante grande victoire française avant la retraite de Russie. Alors que l'armée impériale fatiguée s'approche de Moscou, les troupes russes, jusque-là évasives, font face. A leur tête, l'empereur Alexandre et le maréchal Koutuzoff se préparent à une des plus terribles batailles de l'histoire : au total, plus de 250 000 hommes et 1 200 canons s'affrontent près du village de Borodino.

Deux vues de la bataille de la Moskowa, dans *Napoléon in Russia* : en haut, vue 3D standard ; en bas, la nouvelle vue 3D éloignée.

Napoleon in Russia propose 21 scénarios, principalement axées sur tout ou partie de la journée du 7 septembre. Néanmoins, un scénario per-

met de participer, sur le même champ de bataille, à un épisode de la retraite de Russie, un mois et demi plus tard. Allant de 8 à 52 tours, les affrontements sont répartis également entre les reconstitutions historiques et plusieurs « *Et si...* ». La formule, classique, fonctionne bien, grâce aux différentes échelles de commandement offertes : régiment, brigade, division.

Certaines légères nouveautés ont été apportées depuis le précédent jeu napoléonien de Talonsoft. Tout d'abord, une vue « extrême » 3D permet de contempler l'ensemble du champ de bataille. Ensuite, sensible aux récriminations des « grognards » (vétérans américains du jeu d'histoire), Talonsoft a ajouté des options supposées offrir un réalisme accru, comme la notion d'isolement ou la restriction des mouvements pour les troupes en ligne.

Cette restriction des mouvements en ligne devrait sensiblement renforcer l'efficacité de l'artillerie, dévastatrice sur les colonnes. Sachant que le camp français est voué à l'attaque, le placement et l'utilisation des canons russes jouera, de toute évidence, un rôle éminent lors des affrontements.

Enfin, le graphisme reprend celui de Waterloo, c'est-à-dire des unités de plus grande taille que celles des jeux sur la guerre de Sécession par exemple.

Pour finir, précisons que le programme s'enorgueillit de posséder une intelligence artificielle renforcée. Dans ce domaine, l'ensemble de la série se situe dans une bonne moyenne, mais elle n'approche pas le génie. Si vous pratiquez le jeu à plusieurs, une option multijoueurs est présente, que ce soit en réseau ou par connexion internet, voire en « chaise tournante ». Une fois encore, Talonsoft semble avoir amélioré sa recette, pourtant, une plainte s'élève... Quand s'attaqueront-ils enfin à une victoire française ?

Fabrice AUFORT

THE ARDENNES OFFENSIVE

Jeu disponible sous Windows 95 Nécessite un Pentium 90 et 8 Mo. Version avec manuel en français et logiciel en anglais prévue pour cet été.

HISTORY OF THE WORLD

Jeu en anglais pour Cd-Rom PC. Nécessite un 483/Dx33 avec 8 Mo, fonctionne sous Windows 3.1 ou Win 95. Disponible en importation directe uniquement.

NAPOLÉON IN RUSSIA

Jeu sous Windows 95, nécessite un PC 486/33 (Pentium recommandé). Jeu en version anglaise, disponible uniquement à l'import. Version française Ubi Soft/Empire prévue pour la rentrée

CLOSE COMBAT 2

Après le succès de *Close Combat*, Microsoft prépare le lancement de ***Close Combat 2***, sur l'offensive Market Garden (septembre 1944). Cette nouvelle version reprend tous les principes du premier *Close Combat* (jeu en temps réel, intelligence artificielle tactique et stratégique, personnalité des combattants, mode de campagne).

Néanmoins, plusieurs modifications ont été apportées au jeu de base. Tout d'abord, le graphisme a été sensiblement amélioré pour permettre une meilleur visibilité des unités. Les bâtiments à plusieurs niveaux font leur apparition. Enfin, une plus grande gestion stratégique sera possible.

La parution de ce produit est annoncée pour l'automne.

Pour l'instant, nous ne disposons d'aucune informations sur les combats et scénarios proposés dans *Close combat 2*. Les saisies d'écran présentées par Microsoft montrent apparemment des blindés aux couleurs de l'US Army, ce qui semble assez surprenant. Souhaitons que cette nouvelle version permettent également de faire combattre paras britanniques et troupes de la Waffen-SS.

CIEL DE BATAILLE par Batisse

APPROCHEZ NAPOLÉON BONAPARTE. MES ORACLES PRÉTENDENT QUE VOUS AVEZ UNE BRILLANTE CARRIÈRE DEVANT VOUS... ET IL SE TROUVE QUE J'AI BESOIN D'ASSURER LA GRANDEUR DE L'ÉGYPTE.
VOUS ÊTES, PARAÎT-IL, UN VALEUREUX GUERRIER, FIN TACTICIEN ET GRAND STRATÈGE. EST-CE EXACT ?
BLGL ARGLBZGL
IL CONFIRME
ALORS J'AI BESOIN D'UN BRAVE TEL QUE VOUS MAIS AVANT TOUT...
JE VEUX UN SOLDAT AU SANG FROID, À L'ÉPREUVE DE TOUTES LES ÉMOTIONS
BZGL ARGL
ÊTES VOUS CET HOMME?
PLOP PLOP PLOP
BATISSE 97 - 3/14
BON! C'EST ENCORE RATÉ!
SUIVANT!
ÇA ALORS! LE GRAND NAPOLÉON VAINCU PAR UNE FEMME!... L'ÉGYPTE L'A TOUJOURS FASCINÉ
ALEXANDRE LOUIS FRÉDÉRIC GRAND NAPOLÉON CÉSAR

BLITZKRIEG

Avalon Hill continue justement le développement de la série opérationnelle *World at War*, sur les grandes batailles de la Seconde Guerre mondiale, avec un nouveau titre intitulé ***Blitzkrieg***.

Si ce nom évoque traditionnellement les campagnes de Pologne et de France, le jeu couvrira la campagne de Lorraine de septembre 1944, qui voit l'avance foudroyante de la Troisième armée américaine de Patton. Face à elle, la 5e armée blindée de von Manteuffel tente de couvrir la retraite allemande.

A première vue, *Blitzkrieg*, nouveau jeu de la série *World at War*, ne devrait pas présenter de modifications par rapport aux jeux précédents.

L'échelle du jeu sera de 1 km par hexagone, la carte s'étalant du plateau de la Moselle aux abords des Ardennes. Le système habituel de la série *World at War* est préservé dans ce nouveau module, avec l'introduction d'un niveau simplifié, qui désactive les options les plus complexes du jeu.

La sortie de ce produit est prévue pour la seconde moitié de l'année, pour CD-Rom PC et MacIntosh (une adaptation en français sera peut être envisagée par la suite du côté d'Alsyd).

ACHTUNG SPITFIRE!

Big Time Software annonce d'ores et déjà une extension pour *Over the Reich* : ***Achtung Spitfire!***. Centré sur la bataille d'Angleterre, le jeu reprend le système de combat aérien présenté en 3D, mais avec un aspect opérationnel en temps réel (gestion de escadrilles, détection radar, etc.). Pas de date de sortie annoncée.

ASL SUR INFORMATIQUE

Grande nouvelle, Big Time et Avalon Hill viennent d'annoncer leur accord pour réaliser l'adaptation informatique d'*ASL*, le célèbre jeu tactique. Il s'agirait d'un jeu en tour (pas en temps réel), très proche dans ses principes des règles du jeu de base. Le projet est à peine commencé et aucune date n'est annoncée. Nous resterons, soyez-en sûrs, particulièrement vigilant sur l'évolution de ce jeu ! ❐

HISTORY OF THE WORLD

Jeu de société à thème historique absolument excellent, ***History of the World*** d'Avalon Hill a fait l'objet d'une adaptation informatique, sur la lancée d'*Advanced Civilization*.

Destiné à de trois à six joueurs dans la version sur carte, *History of the World* propose à chaque joueur de prendre en main la destinée d'un grand empire, représenté en fait par une suite d'empires historiques qui apparaissent chronologiquement (par exemple : les Macédoniens, les Romains, les Francs, les Mongols, etc.) du début de l'Antiquité jusqu'à la fin du XIXe siècle (pour plus de détail sur ce jeu, voir *VaeVictis* n° 11).

Le but du jeu est de marquer des points de victoire par le contrôle de zones géographiques et la construction de monuments, au cours des sept périodes qui compte le jeu. A chaque période, les empires sont tirés au hasard et attribués à chaque joueur selon un ingénieux système de décompte de points. Avec des mécanismes de combat et de développement simples, *History of the World* est un jeu très amusant, riche en rebondissement et qui couvre toute l'histoire de l'humanité. L'adaptation de ce produit est une excellente idée car il est souvent difficile de trouver suffisamment d'adversaires pour des parties !

STEEL PANTHERS CAMPAIGN DISK 2

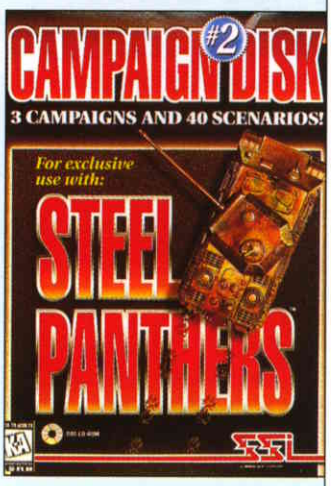
Après un premier CD d'extension pour *Steel* I et II, SSI nous propose un Campaign Disk II pour *Steel Panthers*.

Le CD comprend trois campagnes et 43 scénarios. La campagne la plus longue porte sur l'ensemble de la guerre côté allemand, avec un suite de scénarios particulièrement difficiles. On trouve également une campagne sur l'avance de la 1re division blindée de la Garde soviétique, de Koursk à Berlin et une autre sur le Pacifique début de guerre, avec des unités japonaises, de la Chine à la Birmanie. Excellents sujets !

Les scénarios, pour leur part, sont très diversifiés, avec du front de l'Est (beaucoup de Koursk), du Pacifique (Guam) et la campagne de France de 1944. De nombreux scénarios sont extraits des disquettes de scénarios Novastar.

Par ailleurs, on commence en à savoir un peu plus sur les prochains projets de développement du système *Steel Panthers*. ***Steel Panthers Deluxe*** devrait être une compilation du I et du II, avec la version I entièrement remise à jour avec le système du II. Cette version devrait également couvrir les combats depuis 1914 !

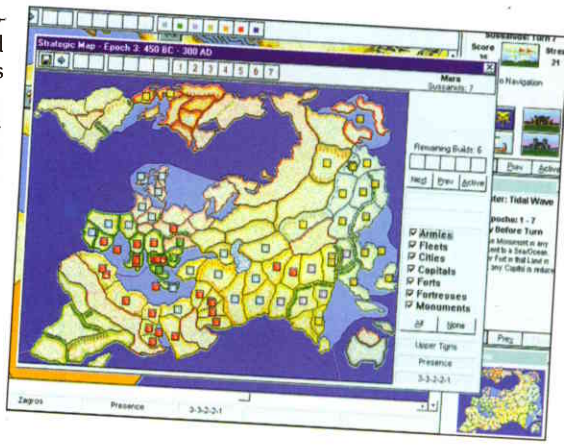
Quant à ***Steel Panthers III***, il s'agirait d'un nouveau jeu, à l'échelle de la section cette fois-ci. Le système de combat devrait être assez



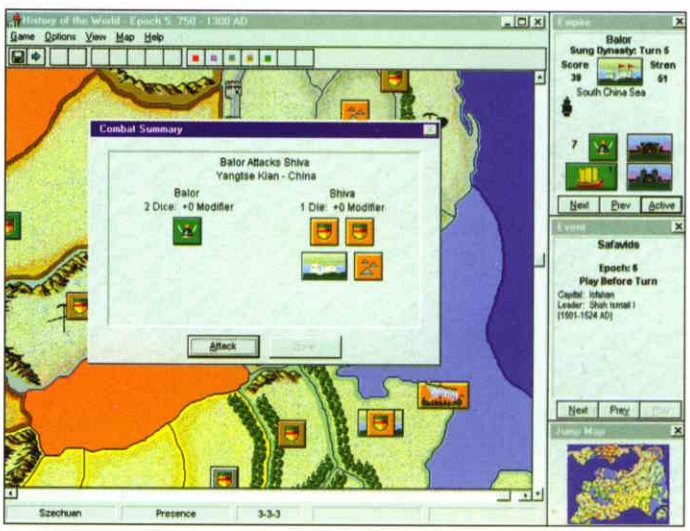
proche des premières versions mais le joueur commandera ici un régiment, avec une plus grande dimension stratégique.

Horreur, des rumeurs commencent à laisser entendre que ce jeu pourrait être en temps réel ! Ces deux projets devraient être disponibles pour la fin de l'année, sous toute réserve.

Concernant les autres produits SSI, ***Pacific General*** devrait sortir cet été et ***Imperialism*** est annoncé pour l'automne. Ces dates sont données toutes réserves, des bonnes ou des mauvaises surprises n'étant pas à exclure ! ❐



La version informatique reprend les mécanismes du jeu sur carte, avec sept joueurs possibles au lieu de six. Les événements aléatoires qui font le piment du jeu sont également présents. Le comptage des points, parfois un peu pénible, est bien sûr entièrement fait par l'ordinateur. Enfin, *History of the World* permet des parties par e-mail. ❐



CYBER VISION
L'Univers du CD-ROM

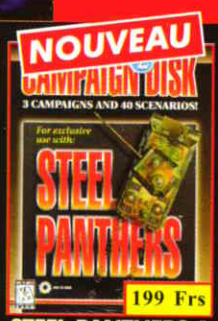
DES PRIX DISCOUNT + DELAIS DE LIVRAISON 48 H + ENCAISSEMENT A LA LIVRAISON = 5 000 CLIENTS DEJA SATISFAITS

NOUVEAU

499 Frs

ARDENNES OFFENSIVE VO

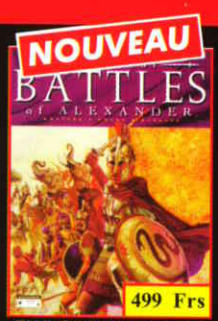
NOUVEAU



199 Frs

STEEL PANTHERS 1 EXTENSION N°2

NOUVEAU



499 Frs

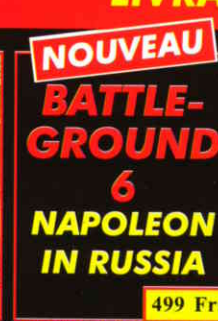
THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER VO

NOUVEAU

499 Frs

HISTORY OF THE WORLD VO

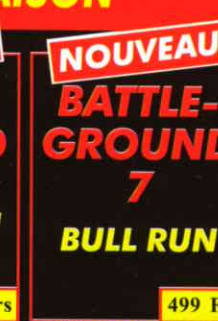
NOUVEAU



499 Frs

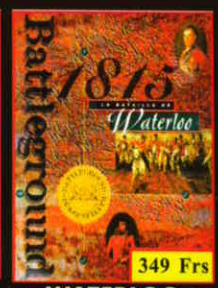
BATTLEGROUND 6 VO

NOUVEAU



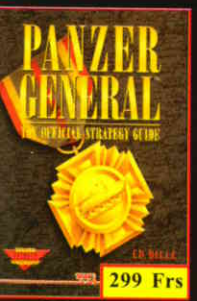
499 Frs

BATTLEGROUND 7 VO



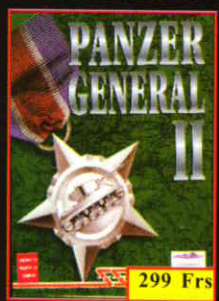
349 Frs

WATERLOO VF



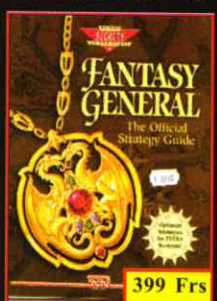
299 Frs

PANZER GENERAL 1 Mac/PC



299 Frs

PANZER GENERAL 2 (ALLIED GENERAL)



399 Frs

FANTASY GENERAL

NOUVEAU

499 Frs

PACIFIC GENERAL VO

379 Frs

P.T.O. II

449 Frs

GETTYSBURG VF

449 Frs

OVER THE REICH VF Mac/PC

Un rayon spécialisé Wargames informatiques
plus de 50 références vous attendent au 37 rue de Lappe 75011 Paris

M° Bastille du Lundi au Samedi

De 9 H à 19 H sans interruption

NOUVEAU

3615 WARGAMES

Commandez toutes nos références 24H / 24

ENFIN DISPONIBLE TOUTES LES DISQUETTES D'EXTENSION NOVA STORM à 199 F
(STEEL PANTHERS, AGE OF RIFLES, ETC...)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
48 H CHRONO + Encaissement Uniquement A L'Expédition
COMMANDEZ et REGLEZ par CB au **08 36 69 04 49**

299 Frs

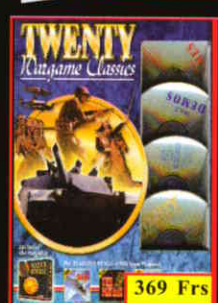
PACK MAC TOTAL WAR !

CE COFFRET MAC CONTIENT :
- Carriers at war I
- Carriers at war II
- Hall of Montezuma
- Rommel
- Warlords
- American civil War I
- American civil War II
- American civil War III
- Gold of the Americas
- Panzer Battles

449 Frs

DEFINITIVE WARGAME COLL. 2

CE COFFRET CONTIENT :
- Harpoon 2
- V for Victory
- Genghis Khan 2
- Romance of the 3 Kingdom
- Operation Europe
- High Command
- Command HQ
- Panzer General
- Steel Panthers
- Tanks !
- Clash of Steel



369 Frs

TWENTY WARGAMES CLASSIC

CE COFFRET CONTIENT :
- Conquest of japan
- Warlord
- Carrier strike
- War in russia
- 20 wargames au total !!!

449 Frs

HARPOON 97

349 Frs

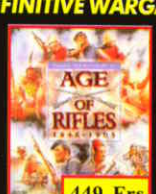
teel Panthers 2

199 Frs

S. P. 2 Extension

449 Frs

Robert Lee Civil War



449 Frs

Age of Rifles VF (Extension : 199 F)

449 Frs

Silent Hunter

179 Frs

Silent Hunter Extension 1 ou 2

CONTIENT 2 JEUX

199 Frs

V For Victory

399 Frs

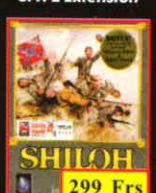
Stalingrad VF Mac/PC

399 Frs

Close Combat Mac/PC

399 Frs

omplete Carriers at War



299 Frs

Shiloh

479 Frs

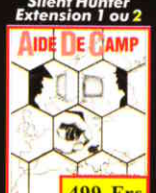
Third Reich

399 Frs

Ardennes VF

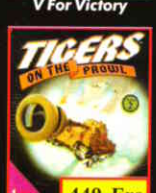
499 Frs

Panthers in the Shadows



499 Frs

Aide de Camp VF

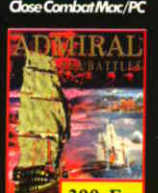


449 Frs

Tigers on th Prowl

399 Frs

Wooden Ships VF



399 Frs

Admiral Sea Battle VO

Bon de commande à retourner à *CYBERVISION* 37 rue de Lappe 75011 PARIS

NOM ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... Ville .....
Je règle par : Chèque ❍ Mandat ❍ CB ❍ Signature :
N° / / / Date : /

PRODUIT	PRIX
Pour deux jeux achetés, le CD Rom World War II offert !	GRATUIT !!!
FRAIS DE PORT	30 Frs

CATALOGUE GRATUIT
300 produits disponibles !!
Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....

NOUVEAU !

LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

LES SAMNITES
Xth Legion 15 mm

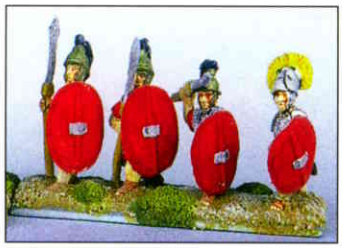
Longtemp adversaires de Rome, au IV^e siècle av. J.-C., les Samnites, peuple latin, étaient considérés comme des combattants de grande qualité, féroces et disciplinés.

Peinture Christophe Caillaud

LES MAITRES DU MANEGE

La rubrique *Nouveautés figurines* est réalisée sous la direction de **Christophe Caillaud**, avec le soutien de tous les peintres cités. Photos **Olivier Saint-Lot**.

L'ARMÉE DE CÉSAR
ATF 15 mm



Les dernières nouveautés d'Alain Toulier sont les Romains de l'armée de Jules César, le conquérant de la Gaule chevelue. Cette série se compose de huit références à pied et de trois à cheval, dont l'illustre général lui-même. Des Germains devraient bientôt compléter cette série.

Peinture Gustave Martinez

L'EGYPTE ANTIQUE
Gladiator 15 mm

Ces combattants égyptiens se rapportent à la XIX et XX^e dynastie (Nouvel Empire), ils ont donc pu combattre à Kadesh sous les ordres de Ramsès II. Coiffé de sa couronne de guerre, Pharaon est ici monté sur un petit cheval, bien qu'à cette époque, les rois d'Egypte utilisent presque exclusivement le chariot.

Peinture Christian Agostini

L'EMPEREUR CLAUDE
Wargames Foundry 25 mm

L'empereur Claude, souverain de Rome de 41 à 54 (après J.-C.), est ici entourée de deux sonneurs. Le règne de Claude voit le début de la conquête romaine des îles britanniques, une des motivations de cette opération étant d'extirper la religion druidique qui y avait ses racines.

Peinture Gustave Martinez

LES GLADIATEURS
Museum Miniatures 15 mm

Cette série originale présente plusieurs types de gladiateurs : laquearius (lasso), mirmillon (bouclier d'hoplite), cimachaerus, reître (avec trident et filet), samnite ou provocator (lance). Ce type de figurines convient bien évidemment pour des règles spéciales de combats d'escarmouche (le soclage hexagonal se rapporte d'ailleurs à une règle que nous aurons l'occasion de publier dans *VV*), mais aussi pour constituer un petit nombre de socles avec certaines listes d'armée romaines (guerre civile et révolte des esclaves).

Peinture Eric Buyck

LES POLONAIS XVII^e
Redoubt 25 mm

Parmi les plus superbes unités de l'histoire militaire mondiale, on peut citer sans hésitations les célèbres hussards ailés de l'armée polonaise du XVI et XVII^e siècle.

Les « ailes » de ces cavaliers, en plus de leur fonction esthétique évidente, devait servir à impressionner l'ennemi, par la vue et le bruit. Tous les contemporains s'accordent ainsi à reconnaître ces unités « *comme la plus magnifique cavalerie d'Europe* », faisant allusion à leur beauté comme à leurs remarquables qualités de cavaliers.

Ce hussard est ici accompagné d'un hallebardier.

Peinture Christophe Caillaud

LA RENAISSANCE — Redoubt 25 mm

En tenue d'apparat, ces garde du corps d'Henri VIII présentent les armes, peut être à l'occasion du camp du Drap d'or de François Ier. La gravure de la très prolifique marque Redoubt est très variable, la série Renaissance est ainsi de bonne qualité mais les visages sont trop souvent décevants.

Peinture Christophe Caillaud

LA GUERRE D'INDÉPENDANCE

Lanchashire Games 15 mm

En uniforme du réglement de 1777, ces soldats appartiennent au 1er régiment américain de Pennsylvanie.

Peinture Christophe Caillaud

LE PREMIER EMPIRE — Front Rank 25 mm

Une nouvelle série Premier Empire est disponible chez Front Rank, sur les armées de la Péninsule. On peut admirer sur cette photo un officier du 24e régiment de ligne portugais en 1814, et un grenadier du régiment d'infanterie Princessa de l'armée espagnole, troupes au service des Coalisés.

Peinture Patrice Defayet

LE PREMIER EMPIRE — Old Glory 25 mm

Grand événement, la marque Old Glory lance une nouvelle gamme 25 mm Empire, en commençant avec l'année 1806 (Français et Russes en bicorne, etc.), avec toutes les nationalités. Notre photo présente un panachage d'unités. La gamme s'étendra avec les armées de la Confédération du Rhin.

Peinture Christophe Caillaud

JEUX DESCARTES WAGRAM

LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...

6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS
TEL. : 01. 42. 27. 50. 09 FAX : 01. 42. 27. 20. 81

DESCARTES BOUTIQUES

Bavarois 15 mm

NOUVEAUTÉS ESSEX 15 mm

Les Bavarois à cheval
Nous vous proposons un échantillonage d'une pochette de chaque référence disponible (10) soit 35 cavaliers dont 15 commandement (Dragons, Chevau-légers, Cuirassiers, Lanciers, Hussards)
Lot n°1 : ..... 220 F

NOUVEAUTÉS OSPREY (EN ANGLAIS)

Lot n°2 : Elite 65 – Redcaps Britain's Military Police..... **99 F**

Nous disposons du catalogue complet pour les séries MEN AT ARMS (89 F) ELITE (99 F) WARRIOR (99 F) CAMPAIGN (119 F) NEW VANGUARD (89 F)

Egalement disponible la règle suivante chroniquée dans Vae Victis 14 (en anglais) :

Lot n°3 : Napoleon's war ..... **45 F**

NOUVEAUTÉS WARGAMES US

HOME BEFORE THE LEAVES FALL – Clash of Arms, en anglais - L'été 1914 comme vous ne l'avez jamais joué... Un « monster game » pour des historiens par des historiens mais avec un marériel superbe et abondant (3080 pions !)

PEGASUS BRIDGE - Avalon hill - un module historique pour ADVANCED SQUAD LEADER, une série de scénarios sur la célèbre opération parachutiste anglaise en Normandie.

Je désire recevoir :

Lot N° 1 .....exemplaires au prix de **220 F** = ... **F**
Lot N° 2 ..... exemplaires au prix de **99 F** = ... **F**
Lot N° 3 ..... exemplaires au prix de **45 F** = ... **F**

Participation aux frais de port (envoi recommandé)..... **40,00 F**
Ci-joint mon règlement de ..... **F**

à l'ordre de **JEUX DESCARTES**

Nom ..... **Prénom** .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... **Ville** .....
Tél. : .....

Le catalogue DESCARTES est joint gratuitement à toute commande.
Également disponible sur demande contre **2** timbres à **3 F**

VV Juil./Août. 97

LA FERME DE LA HAIE SAINTE

Heroic Décor est une nouvelle société française qui propose des constructions historiques à l'échelle 1/72 (20 mm). Si l'idée n'est pas nouvelle (montage par découpe de papier), la finesse du dessin, la texture du papier luxe et le professionnalisme du travail d'imprimerie assurent une réalisation de qualité, rivalisant avec les bâtiments en résine ou en platre. Le prix de vente (110 F) est tout à fait raisonnable. Souhaitons une belle réussite à ce nouveau fabricant de chez nous.

Nota : les petits éléments (puits, tonneau, escaliers, etc.) visibles sur la photo ne sont pas inclus.

LES DRAGONS DE LA GARDE — Essex 25 mm

Après la victoire sur la Prusse en 1806, Napoléon accepte d'intégrer des dragons dans sa garde, en hommage à leur comportement durant cette campagne. Ils seront alors surnommés dragons de l'Impératrice parce que Joséphine en est la marraine. Contrairement aux régiments de dragons de la ligne où les couleurs sont inversées, les trompettes de cavalerie de la Garde porte un uniforme à dominante bleu céleste, comme on peut le voir ici.

Peinture Michel Gauthey

GUERRE D'ITALIE 1859 — Battle Honours 25 mm

Battle Honours propose une nouvelle gamme sur le thème de la guerre d'Italie de 1859. Les soldats en blanc appartiennent au régiment Sigismund n° 45, levée du royaume de Lombardie-Vénitie (les régiment autrichiens portent encore le nom du propriétaire), une unité qui sera détruire à Magenta par l'armée française. En bleu, il s'agit du régiment d'infanterie Modèna, une unité frontalière composée d'Italiens au service de l'Autriche.

Peinture Christophe Caillaud

GUERRES INDIENNES — Guernsey Foundry 25 mm

Issus de la toujours remarquable série Guernsey Foundry sur les guerres indiennes, voici des cavaliers de l'armée américaine en 1876, en veste et chemise. Les chevaux présentés ici appartiennent en fait à la gamme guerre de Sept ans, les chevaux de la gamme Western n'étant pas encore disponibles au moment de notre peinture (les chevaux américains, de race quarter horse, sont de plus petites tailles que les chevaux européens).

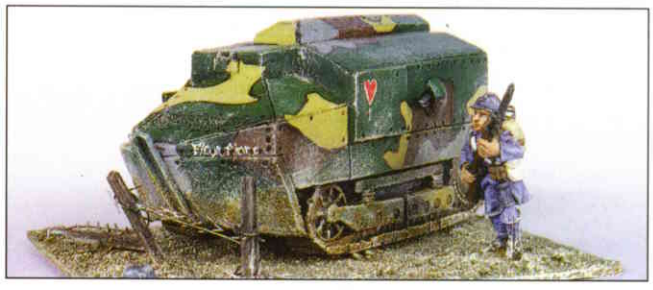
Peinture Christophe Caillaud

GUERRES INDIENNES — Guernsey Foundry 25 mm

Dans la même série des guerres indiennes, ces Sioux — Indiens des plaines — ont déterré la hache de guerre. Les tatouages, peintures de guere et boucliers de ces figurines sont tous réalistes et spécifiques à une tribu sioux.

Peinture Christophe Caillaud

LA PREMIERE GUERRE MONDIALE



Zap Productions 25 mm

Dans la règle *Au nom de la loi*, paru dans *VV* n° 11, nous avions présenté des décors réalisés par Thiry Tempenas. Ayant créé sa société, ce jeune créateur propose maintenant une pièce très intéressante : un char Schneider de la Première Guerre mondiale. Le véhicule représenté ici est *Fleur d'ajonc*, de la batterie Malèche, un char qui participe à l'attaque du chemin des Dames, le 16 avril 1917. Par la suite, Zap Production réalisera une Roll-Royce automitrailleuse 1916.

Peinture Patrice Defayet

PROFESSIONNELS : UNE VITRINE POUR VOS PRODUITS

La présentation de nouveautés figurines dans la rubrique est **gratuite** et ouverte à toutes les marques et fabricants.

Les modèles, peints ou non peints, ou photographiés, doivent être adressés à la rédaction.

Dear manufacturers, your news products can appear **for free** is this review. Just send us your latest models, painted or unpainted, or just pictures. Take this opportunity to present your products to thousands of French players !

VaeVictis, 5, av. de la République, 75011 Paris

LES TOMMIES — ITFigures! 20 mm

Coiffés du célèbre casque d'acier — surnommé plat à barbe — indissociable de leur silhouette, ces Tommies britanniques de la Première Guerre mondiale vont enfin pouvoir accompagner votre char Mark I d'Airfix ! On peut voir ici des fusiliers de la 37th Division et une équipe d'Ecosais pour mitrailleuse Lewis de la 51st Division. D'allure posée et d'une bonne gravure, ces figurines donnent une réelle impression de flegme et d'âpreté, et seront indispensables à tout amateur du premier conflit mondial.

Peinture Jean-Luc Chaulet

LE MÉCHOUI — Exo Kit 20 mm

Exo Kit, distributeur bien connu de figurines et véhicules, propose maintenant sous sa marque une gamme de figurines 20 mm en résine très originales, puisqu'on y trouve,entre autres, des hommes d'équipage polonais 1939 ou, comme ici, de l'infanterie coloniale française. En raison de leur fragilité, ces sujets sont cependant plus particulièrement destinés à accompagner les maquettes statiques au 1/76 ou 1/72.

Peinture Pierre Laporte

Alain Touller Figurines

16, rue de la Tour – 06510 Gattières

Tél. : 04. 93. 08. 66. 41

CREATEUR ET FABRICANT EN 15 ET 25 MM

BOITES CŒUR D'ARMEE DBM

Romains de CESAR

Féodal français

NOUVEAUTÉS 15 mm

Féodal espagnol

Vente par correspondance. Catalogue disponible contre 3 timbres.

LE GUIDE DES SPECIALISTES

Pour réserver cet emplacement

dans cette rubrique, contactez notre service publicité

Jean-Claude PIFFRET : 01.40.21.18.23. ou

Stéphane MARIGNAC : 01.40.21.18.28.

PM BOOKS

Imports US

Livres — Musiques — Jeux PC — Bases de données CD ROM

Spécialiste de la guerre de Sécession

42, Allée de la Libération 57100 Thionville. Tél./Fax: 03.82.82.86.39.

Catalogue gratuit sur simple demande

1 / 72 — **HEROÏC DECOR** — **Tél. : 05. 49. 56. 39. 58**

PRIX : 110 F

Ferme de la Haie Sainte

BATAILLE DE WATERLOO

Maquette à monter en papier de luxe imprimé

échelle 1/72e Dim : L. 42 cm – l. 30 cm – H. 10 cm

En vente magasins de modèles réduits ou commande par téléphone.

ELITE MINIATURES

Des figurines 25 mm de qualité pour le collectionneur et le joueur.

Notre gamme : Français, Autrichiens, Russes et Prussiens pour l'Empire (1800 à 1809), Saxons (1800 à 1815), Britanniques en Espagne (Empire), Français et Britanniques (guerre de Sept Ans), Celtes et Romains des guerres puniques, guerre de Sécession.

Nos prix : £0,55 par figurine (£0,65 pour figurine à cheval) Artillerie : £2,75.

Frais d'envoi : 20%. Notre catalogue est disponible contre 3 coupons réponses internationaux ou £ 1,25. Paiement par carte de crédit accepté.

Elite Miniatures : 26, Bowlease Gardens, Bessacarr, Doncaster, S. Yorkshire, DN4 6AP Royaume-Uni.Tél : (00/44) 302. 53. 00. 38.

ELLERBURN ARMIES **Figurines et accessoires Hinchliffe 25 mm**

Notre gamme comprend : *Napoléoniens - Campagne d'Espagne - Guerre de Sept ans - Guerre d'Indépendance américaine - Guerre de Sécession - Médiéval - Antique - Renaissance Troupes coloniales britanniques*

Figurines de personnalités, équipements pour toutes périodes. Plus de 2 000 figurines disponibles ! Nouvelle gamme de matériel de siège «Fantastique»

Prix : £ 0.50 par figurine, chevaux : £ 0.60, équipements, à partir de £ 2.40 Catalogue : £ 1.50

ELLERBURN ARMIES

Boxtree, Maltongate, Thornton Dale Nr Pickering

N. Yorkshire YO18 7SD ANGLETERRE Tél. : 1751. 47. 42. 48 - Fax : 1751. 47. 72. 98

Service de vente par correspondance express dans le monde entier; nous acceptons toutes les cartes de crédit international. Nous ne facturons que les frais de port strictement nécessaires. Service de peinture par spécialistes possible.

MINIATURES 2000 — *63, av. Philippe Auguste 75011 Paris* — *Tél./Fax : 01. 43. 71. 26. 02*

Figurines du 15 au 25 mm, toutes époques, peintures, accessoires et environnement

Point de vente conseil moules et figurines Prince August

toute la gamme de peinture acrylique vinylique Prince August

Dépositaire des marques Mitril, Essex, Minifig...

Figurines au 1/72 : Accurate, Italeri, ESCI, Revell, Imex...

Véhicules au 1/72 kit ou T.M. : Armour, Matchbox, ESCI, Hasegawa, Fujimi...

À notre magasin ou par correspondance : ***France, Etranger et Dom-Tom***

Catalogue (réf. + Prix) contre 4 timbres à 3 F

Indiquez avec précision la documentation qui vous intéresse et votre adresse !

ANNI MINI

22, bd de Reuilly

75012 Paris

Tél. : 01. 43. 43. 33. 51

Fax : 01. 43. 43. 55. 71

3615 ANNI MINI (2,23 F/mn)

PRINCE AUGUST (25 mm)

Figurines et véhicules au 1/72 pour Wargame

ESCI – Italeri – Revell – Acurate – Airfix – etc...

* Starlux – Britains *

Véhicules tous montés 1/72

Collection Armour

(Panzer, Sherman, GMC, LAV...)

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Carte Bleue – Carte Aurore

ouvert de 10h à 19h – fermé dimanche et lundi

métro Daumesnil-Dugommier. Bus : 29 – 87 – 46 – 62

PRINCE AUGUST

En quelques mois, les peintures Modelcolor importées en France par Prince August (et réalisées en Espagne par Vallejo) se sont taillées la part du lion dans le domaine de la peinture de figurine de collection comme pour le jeu d'histoire. Ces couleurs, que l'on peut utiliser aussi bien en sous-couche que pour une peinture définitive, sont d'une très grande finesse, couvrantes, miscibles entre elles et surtout d'une utilisation simplissime, séchant vite... mais pas trop, à l'image d'autres acryliques. Disponibles à l'unité, elles sont désormais aussi proposées sous forme de coffrets contenant seize flacons et un pinceau, ainsi qu'un petit livret d'utilisation, chaque coffret rassemblant un assortiment de teintes : base ou thème Premier Empire par exemple.

Indispensable !

LA SECONDE GUERRE MONDIALE

Battle Honours 25 mm

Battle Honours fait paraître une toute nouvelle gamme pour le 25 mm Seconde Guerre mondiale, avec énormément de variantes (34 pochettes, chacune comprenant quatre références).

L'une des premières séries porte sur l'infanterie soviétique et allemande fin de guerre (ici des fantassins soviétiques en 1944).

Peinture Christophe Caillaud

Hazegawa, fameuse marque de maquette plastique au 1/72 (20 mm), propose une déclinaison de son Tiger IE début de série en Tiger IE tardif. Pour ceux à qui le maquettisme donne des maux de tête, il faut signaler que cette version de Tiger nécessite moins de pièce au montage, et que cette opération s'effectue vraiment très facilement. Les nouvelles pièces de l'ensemble, c'est-à-dire le train de roulement à galets d'acier et le toit de tourelle, sont très bien gravées. Au final, après peinture, la bête pourra soit figurer paisiblement sur votre étagère, soit prendre vie sur votre table de jeu !

Les hommes d'équipage sont des figurines Battlefield Miniatures (anciennement Drew's Militia).

Peinture Jean-Luc Chaulet

CHAMP DE MARS

Le magasin du jeu de simulation historique

11, rue de Sévigné, 75004 Paris. Tél. : 01 48 04 01 02 – Ouvert du mardi au samedi de 11 h à 19 h. (métro : Saint-Paul)

Americains Command Decision, Old Glory (15 mm)

Premier Empire, Old Glory (25 mm)

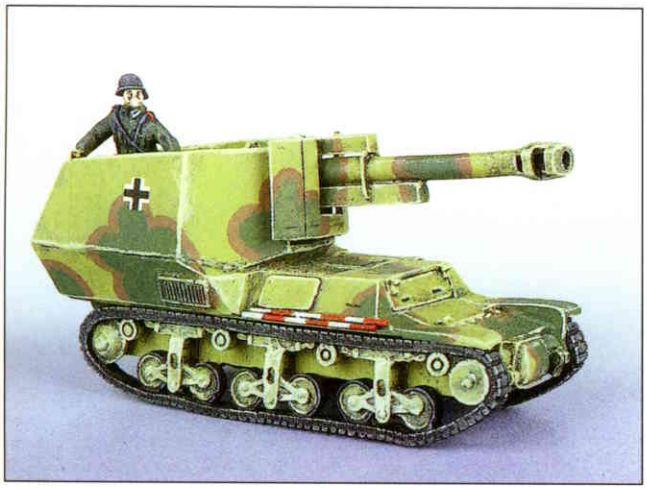
Figurines de 6 à 25 mm,
Navires 1/2400,1/1200 et 1/6000, modèles réduits GHQ, décors et règles. Documentation (dont Ospreys)
drapeaux pour les figurines, peintures...

NOUVEAUTÉS :
– SHQ 20 mm : cavalerie allemande, SdKfz 251
– Zap production : char Schneider 25 mm
– Old Glory 25 mm 1er Empire :
France
Infanterie 1807 : 30 paquets – 1809 : 30 paquets
Cavalerie : 26 paquets – artillerie : 9 paquets

Russie
Infanterie 1802-1807 : 18 paquets
1812-1815 : 28 paquets – cavalerie : 9 paquets
Artillerie : 7 paquets
Autriche
Infanterie : 18 paquets – cavalerie : 17 paquets
Artillerie : 6 paquets
Prusse
Infanterie : 18 paquets – cavalerie : 17 paquets
Artillerie : 6 paquets
Grande-Bretagne
Infanterie : 19 paquets – artillerie : 9 paquets

JEUX D'HISTOIRE SUR CARTE. *Vente également par correspondance.*
Deux catalogues : un pour le 25 mm, un autre pour les autres échelles (40 FF franco chacun, avec plus de 100 pages, à l'ordre de Champ de Mars).

Obusier 105 mm Lorraine — Hinchliffe 20 mm



Hinchliffe propose une série de trois modèles de canons automoteurs allemands réalisés sur la base de chassis d'origine française Lorraine. En outre leur originalité, ces trois modèles bénéficient d'une très bonne gravure.

En plomb, constitués de moins de dix pièces, ils sont assez faciles à monter. Le deux autres modèles disponibles sont l'obusier de 150 mm SdKfz 135/1 Lorraine et le chasseur de char SdKfz PaK Lorraine.

Ces véhicules, qui tiennent plus du bricolage par les Allemands que d'une géniale adaptation, ont été fabriqués à plusieurs centaines d'exemplaires et ont équipés, entre autres, la célèbre 21. Panzer-Division en Normandie.

Peinture Jean-Luc Chaulet

L'AFRIKA KORPS

IT Figures ! 20 mm

Cette marque propose une série de fantassins allemands en tenue tropicale, avec un dosage judicieux d'effets et d'équipement de différents types, réglementaires ou non. Avantage certain : la plupart des ces figurines peuvent être utilisées pour d'autres théâtres d'opérations, comme par exemple l'Italie en 1944.

Peinture Jean-Luc Chaulet

LE SIDE-CAR

La firme britannique SHQ, toujours très prolifique, propose une gamme très complète de motocycliste de la Wehrmacht, en solo ou, comme ici, en side-car. Comme de coutume chez cette marque, la qualité du moulage et de la gravure laisse pantois.

Peinture Pierre Laporte

LES COSAQUES

Battlefield Miniatures et Drew's Militia 20 mm

En tenue de campagne, coiffés de leur traditionnel bonnet de fourrure à calot rouge orné d'une croix blanche, ces cosaques du Don vont apporter une touche de folklore sur les tables de jeux sur la Seconde Guerre mondiale.

Cosaques montés de Battlefield Miniatures et démontés de Drew's Militia sont très similaires, tant au niveau de la gravure que de l'attitude, ce qui les rend absolument compatibles.

Ces figurines iront compléter les séries de cosaques Falcon et Irregular Miniatures présentées dans *VV* n° 12, de quoi composer une collection appréciables sur le sujet. !

Peinture Jean-Luc Chaulet

LA CAVALERIE SS — Britannia 20 mm

Très originaux, ces cavaliers appartiennent à la 8. SS-Kavalerie Division Florian Geyer. Seule unité de cavalerie SS, elle sera uniquement employée dans les Balkans, pour la lutte anti-partisans. La gravure de ces figurines n'est malheureusement pas d'une très grande finesse.

Peinture Stéphane Langlois

LES PARTISANS RUSSES — Britannia 20 mm

Tout d'abord simple nuisance, les partisans sur le front de l'Est représenteront bientôt un deuxième front pour les forces allemandes à partir de 1943. Avec leur allure de rudes moujiks, ces figurines présentent des positions plutôt variées.

Peinture Stéphane Langlois

LES JEUX DE STRATEGIE SUR INFORMATIQUE ONT ENFIN LEUR MAGAZINE !

LA PREMIERE REVUE 100 % CONSACRÉE AUX JEUX DE STRATÉGIE, DE GESTION ET DE CONQUETE SUR ORDINATEUR

AVEC UN CD-ROM GRATUIT

HUIT DÉMOS, PATCHES, EXTENSIONS, SCÉNARIOS INÉDITS

PARTEZ À LA CONQUETE DES UNIVERS VIRTUELS !

Une revue du Groupe Histoire & Collections

EN VENTE DANS VOTRE KIOSQUE TOUS LES DEUX MOIS !

Champs de Bataille

The 'Kadesh' edition (the rules still apply to all battles). New rules are noted by *.

0. Overall

0.1 Game Scales

Champs de Bataille is designed to simulate the fighting between armies of widely differing types over a long period of history, accordingly the scale will alter from game to game. Nevertheless, as a general guide, the scales are as follows:
A game turn is equivalent to about 15 minutes of real time.
A hexagon represents about 50 metres.
Each unit represents about 125 to 250 cavalry or foot, 1000 men if a warband, and 15 elephants or 25 chariots.

0.2 Abbreviations.

To permit the easy adaptation of the DBM army lists we have retained the same designations and abbreviations as in the original rules, that is to say in English.

1. Terrain

1.1 Map and hexagons.

A hexagonal grid is superimposed on the map to regulate movement and combat.

1.2 Types of terrain.

A number of types of terrain may appear on the map.

- clear terrain (flat, firm going, devoid of any important features, including gentle hills)
- broken terrain (moderately marshy or rocky terrain, wooded terrain, rivers and frozen lakes, low brush)
- *Difficult terrain wood, hedges, marsh, built up areas, olive groves and pens. In difficult terrain, groups may not be formed unless they are in one column (i.e. placed front to rear).

Wood or oasis: Line of sight is a maximum 2 hexes across woods. Units entering a wood must begin their movement next to the edge.

Terrain influences movement (see 9.6), shooting and melee (see corresponding tables) or blocks line of sight (see 10.2). The map is, in general, covered with clear terrain with a number of zones of particular terrain. Placement rules for terrain are to be issued.

2. Units.

2.1 Introduction

Each army is made up of different types of combat units, represented by the counters.

Each army also has 2 to 3 generals. (The term general does not imply a great lord, simply a war chieftain surrounded by his personal guard). Apart from their ability to command (see Rule 4), General counters follow the same rules as other units, depending on their type.

Each unit has certain factors marked on the counter, which detail the characteristics of the unit.

2.2 Regular and irregular units

Each unit is either regular (**Reg**), or irregular (**Irr**). This distinction, which depends on the level of training and discipline, reflects the ease with which units may be controlled (see

4.2). Accordingly, Regulars are generally trained to undertake complex manoeuvres where Irregulars can only obey simple orders.

This classification applies equally to Generals; regular generals benefit from a larger command ability (see 4.1).

2.3 Unit quality

Unit quality evaluates morale, the level of training and the motivation together with the quality of equipment of different units. They are distinguished as follows: superior units (**S**), ordinary (**O**) and inferior (**I**); and by fast units (**F**) and special units (**X**).

2.4 Unit types.

This classifies units by their function (both movement and combat) on the battlefield. The game gives only a number of counters present for each type, together with unit types that will appear subsequently

A Mounted Units

- Knights (**Kn**): Units of shock cavalry whose basic tactic is an impetuous charge. (For example, Alexander's Companions or Medieval Knights). This category also includes heavy chariots.
  *Kn (X) units are cataphract units equipped with the Kontos, a two handed spear. They rate as Kn(S) against fire and against LH, Sp, pikes and archers in melee. Against Wb, Kn, Bd they are Kn(I) and Kn(O) otherwise.
- Cavalry (**Cv**): Units of cavalry equipped with missile weapons (bows, javelins). This category also includes most war chariots.
- Light Cavalry (**LH**): these units fight principally by skirmishing, with swift movements, distant fire all to avoid hand-to-hand combat
- Elephants (**El**).

B. Foot Units

- Spears (**Sp**): Infantry who fight in serried ranks usually in depth, equipped with a spear or javelin and shield (Greek hoplites and Saxon fyrdmen)
- Blades (**Bd**): Infantry fighting in formation, but trained for individual combat (swords, halberds, axes etc.). This would include Roman legionaries and dismounted knights.
- Auxilia (**Ax**): Open order foot armed to permit hand-to-hand action (Greek Peltasts and Roman Auxilia)
- Bows (**Bw**): Close order units armed with bows or crossbows, trained to fire by volley
- Psiloi (**Ps**): Units armed with missile weapons (bows, slings, javelins) who fight in open order with light equipment and who seek to avoid hand-to-hand combat
- Warband (**Wb**): Units who effectiveness arises entirely from the ferocity and momentum of their men, rather than their cohesion or discipline (Gauls, Germans)
- Hordes (**Hd**): Masses of men of low quality and poorly armed (revolting peasants, Persian levies etc.)
- Baggage (**Bag**): Non-combat units representing the logistic base of an army; fixed (camps or enclosures) or mobile (wagons and flocks), they have no offensive force. Each Corps of an army must have two Baggage units

2.5 Impetuous Units

The so called impetuous units are susceptible to move out of control (see 9.5 and 11.9). The following are impetuous:

- The following **irregular** units: Knights (**S**), (**O**) or (**F**), Warbands, Spears (not stacked with Bowmen [**X**]), Blades (**S**) or (**O**);
- The regular or irregular units, other that the Baggage, who are **closer** in hexes to a demoralised enemy unit than an undemoralised enemy unit (see 12).

The units of a demoralised Corps (see 12.3) are never impetuous.

2.6 Light Units and skirmishers
These types of units obey special movement rules. They are:
- **Light units**: units of Light Horse, of Psiloi and of Auxilia (see 4.2);
- **Skirmishers**: units of Light Cavalry and of Psiloi solely (see 6.2 and 9.2).

2.7 *Units capable of dismounting
In some scenarios or army lists of, some units may fight mounted or dismounted. Each state has a different counter. At the start of the scenario, before placement, the player decides whether they will fight on foot or on horseback. Such units remain in that state for the entire game, and may not either mount or dismount. The player is free, however, to choose how many units will be in what state.
In contrast, mounted units may need to dismount in certain circumstances, such as attacking a fort or entering difficult terrain. This costs 1 AP per unit (not group). Details are given in scenario special rules.

2.8 *Mounted infantry
In the army lists, some infantry tyes have horses (or camesl) in order to move. In strategic movement (move than 4 hexes away from enemy troops), these units move or flee as mounted troops. In tactical mode (4 or less hexes), units move and fight as on foot. These actions are automatique and do not require AP expenditure.
Horse mounted infantry move as Cav(I), camel mounted infantry as Camel (I) (4 MPs in both cases).

Leader and Unit Counters:
Carolingian Leader: Tactical Values (against infantry/cavalry), Movement Allowance, the asterisk shows the unit may dismount (or remount if infantry)
Byzantine Cavalry: Tactical Values (against infantry and cavalry)
Roman Archer: Range of shot of the unit
Frankish Warrior: Type and quality of the unit, red/white move indicates the unit is irregular.

3 Sequence of play
Every game turn consists of two sequences, one for each player. The attacking player goes first every turn. The player whose sequence it is is called the active player.

1. Determination of number of Action Points (PAs)
The **active player** throws 1d6 for each one of his generals and calculates the final PAs (see 4.1)

2. Movement
The **active player**, using his allocated PAs, can move units or groups of units (see 9). Once movement is completed, the impetuous units which are <<Out Of Control>> make a spontaneous advance (see 9.5) and the units of a demoralised Corps flee.

3. Ranged Missile Combat
The units of **both players** with missile capability may shoot (see 10).

4. Melee

The units of **both players** that are in frontal contact fight. The active player decides the order of resolution of melees (see 11).

Once the first player has completed the sequence of play, the second player starts his turn.

4 Action points

The Action points (PA) represent the control capacity that generals have over units of their Corps. Each army has 2 or 3 Corps, each commanded by a general. One Corps is under the Commander-in-Chief. The PA allows units to perform actions.

4.1 Determination of the AP

To the beginning of his turn, the player throws a number of d6 equal to the number of Corps in his army.

For regular generals, the player is free to assign each die to a Corps of his choice after the throw. However, before throwing the dice, the player must assign each die to each Corps commanded by an Irregular general OR if the Commander-in-Chief is dead.

Note: it is recommended different coloured dice are used for regular and irregular generals.

Example: An army of two corps is commanded by two regular generals. The player throws two dice scoring 5 and 3. He is free to assign either dice to either Corps. However, if the army had an Irregular general the player would need to assign one dice to that general. Each Corps would take retain its score independently.

Action points may not be accumulated between turns.

4.2 Using PA

During the movement phase, the AP of every general is used to activate units or groups of units (see 5) belonging to the Corps of that general. A unit or a group of units can be moved, <<Kept in Control>> (in the case of impetuous or fleeing units), mount or dismount (for units with those capabilities). The basic cost to activate a unit or a group of units is 1 PA. **All the modifiers are cumulative**.

- Movement

The basic cost for movement is modified as follows:

- + 1 PA to move a unit or a group containing **Irregulars** (except skirmishers and cavalry [O] or [S]) or **Regulars (I)** (except light troops) who change facing during movement.
- + 1 PA in order to move a unit or a group containing **Irregulars** (except skirmishers and cavalry [O] or [S]) or **Regulars (I)** (except light troops) in which any unit (whatever its type, except **Psiloi**) does not spend all its movement points. This modifier does not apply if any unit from the group moves adjacent to an enemy unit, a river or impassable terrain.
- *+ 1 PA in order to move a group containing **Irregulars** (except skirmishers) that executes a second or subsequent march movement in the same turn (see 9.3). The cost of +1 is applied to each movement after the first (see example 3)

<<Keeping in Control>>

A player may spend PAs to prevent his impetuous troops making spontaneous advances (see 9.5) or the troops of a demoralised Corps from fleeing (see 12.3). The basic cost for <<Keeping in Control>>is altered in the following way:

+ 1 PA in order to <<Keep in Control>>a unit or a group of units that has **Irregular** troops [except those entirely on foot who are occupying a position of advantage:

- in broken terrain
- difficult terrain
- higher than the nearest enemy,

- defending fortifications or,
- defending a river.]

Modifiers for Generals
The basic cost of all actions is also modified as follows:

-1 PA in order to activate a group commanded directly by the Commander-in-Chief or if the Commander-in-Chief activates alone (the cost of action could be equal to O). This modifier can only apply once per turn.
+ 1 PA in order to activate a unit or all units of a group that:
- Have a line of sight to their general greater than 12 hexes;
- Out of sight from their general (according to 10.2) and at least 6 hexes away

The command distance cannot cross a enemy unit or impassable terrain.
+ 1 PA in order to activate a unit or a group of units whose general is adjacent to a enemy unit, has left the map or was eliminated (in these two last cases, the << out of view>> modifier does not apply in addition).
* In addition, the CinC of the army has an additional PA, usable by himself, or a group that he commands.

4.3 Allied corps

An army may have an allied corps. This corps has its own action die roll.
An allied corps is considered unreliable if the first die roll for APs of the game for that corps is 1 or 2.
Units from an unreliable ally may not move within 12 hex of an enemy, nor missile fire. A corps loses this status in the following cases:
- the player throws a 6 for that corps on an AP roll
- an enemy unit moves next to one of its units
- a unit is subject to enemy missile fire
- an enemy corps is demoralised

An unreliable allied corps of a different nationality changes side when a friendly corps is demoralised. The enemy player takes control next turn.

5 Group
The concept of group is the most important aspect of the game. Maintaining an army in a minimum number of groups permits the use of action points to be maximised.

5.1 Definition of a group
A group is constituted of units of **same Corps**, adjacent to at least one other unit of the group and all facing the same way (see example 1).
A unit in an **enemy ZOC** (see 7) to the beginning of a movement cannot be a part of a group.
A group may be constituted at the beginning of a movement phase with all the units which meet the conditions, but not during movement (a group cannot <<collect>> units during movement). The movement of a group is strictly limited (see 9.4)

Example One: Group
Units A to E form a group, they may move together at a cost of I PA, modified for their type. Unit F is not part of the group as its facing is different.

6. Facing

6.1 Introduction

Every unit must be faced toward a vertex of the hex it is in. Each unit two frontal, two flank and two rear hex sides (see diagram page 28).
Baggage has neither facing nor a ZOC.

6.2 Change of facing

During movement, a unit could change its facing at the cost of one PM per hex vertex

- Refacing units in a group
  Units within a group may only change one vertex per movement. **Exception**: skirmishers may reface more than one vertex, at a cost of 1 PM per vertex.
- Refacing individual units
  A unit moving alone can also reface by more than one vertex per movement, whichever its type, at the cost of one PM per vertex. In addition a lone skirmisher may make a 180 degree turn at a cost of 1 PM.

A unit situated in a enemy ZOC may not reface in its movement phase.

6.3 *Refacing before combat

At the beginning of melee, all units of both players that are engaged (see 11) by an enemy unit may reface in order to present a frontal hex to this unit, by the shortest route. A unit of either player which is in a ZoC of an enemy unit at the start of melee **must** engage that enemy unit, pivoting if necessary.
Converesly, two enemy units that are adjacent but not in either's ZoC at the start of the melee phase may not pivot to engage in combat.
Before melee, starting with the active player, must indicate, when the case is present, units that will engage an adjacent enemy unit that is not facing the attacker. Each attacking that could not be designated to engage a sole enemy unit, then pivots to present its front (?).
The attack designation at the start of melee must not be made where an enemy unit is susceptible to refacing; the other attacks are declared and resolved one at a time. (?)
Note: a unit in frontal contact (see 7.3) with an enemy unit does not reface, since it must engae the unit that it is facing.

7 Zones of control

7.1 Introduction

Every unit has a ZOC in its two frontal hexes.
This ZOC limits the movements of enemy units:

- a unit that enters an enemy ZOC must stop immediately
- a unit may not enter an enemy ZOC if the ZOC is exerted by a unit on its flank. (That is to say a unit may enter a ZOC only if it faces all the units exerting the ZOC) See example 2.

7.2 Movement out of a ZOC

At the beginning of movement, a unit of the active player may leave a enemy ZOC solely by moving toward the rear (see 9.2), AND providing it has a higher movement rating than all units which exert the ZOC. A unit that moves back in this way must not be in the ZOC of a

enemy unit placed on its flank or rear. In addition, a unit that leaves a enemy ZOC cannot move directly to another enemy ZOC.

7.3 Frontal Contact
Two units are said to be in frontal contact when the ZOC of each one of the units contains the other. A frontal contact extends beyond those units which are fighting. For combat, frontal contact influences support (see 11.2 and 11.3)

Example Two: Entering a ZOC Unit A may not enter its right front hex because it cannot then face all the units exerting a ZOC into that hex

8 Stacking

*Stacking is forbidden, except for units which may benefit of one or more ranks of support (Spears, Bowmen, etc.). Stacking is limited to one additional unit per hex (except **Psiloi**; see below). The table of the ranks of support (page 34) shows the units that may.
Note: when the modifier for support ranks indicates "+1 for one unit composed of two counter", it means that stacking is strictly limited to two counters (of which only one counter is support). Foe example, stacking is limited to 2 Wb per hex maximum, for a bonus of +1.
Exception: Psiloi, as indicated on some army lists may stack with ceratin types of unit for support. This stacking is limited to one Psiloi and is in addition to stacking aloowed for the units supported by the Psiloi (example: Roman Republic, one psiloi may stack with two blades, for a total of +2 against certain troops).

The rules of stacking apply during movement and during recoil (that is to say it is impossible to cross a hex occupied by another unit, friend or enemy), other than under the exceptions (see 8.2).

In all cases, only units of the same Corps can be stacked together (but units of different corps can pass-through in accordance with rule 8.2).

8.1 Ranks of support
Some units, when they are stacked together, benefit from a combat or missile bonus.
Units stacked together are considered as one unit (for movement, recoil, advance after melee, destruction, etc.).

During initial placement, all the units that can stack together may do so. The units stacked in the order of support, the unit at the top of the stack being considered in the first rank (it is this unit that will fight), the unit on the bottom being considered the rear rank.

Advance of the front rank unit.
A unit at the top of the stack, alone or within a group may advance independently during movement, into its frontal hexes. It is not possible to retreat alone.
Recoil of the unit in the rear rank.
A unit on the bottom of a stack may, alone or as part of a group, move back independently during movement, only into its rear hex. It cannot then advance, unless it is able to pass-through the units of the other ranks (see 8.2).

Constitution of the ranks of support
In order to enter a hex to provide a rank of support, a unit must enter via one of the two rear hexes and have the same facing as the unit(s) already present; the moving unit is placed at the bottom of the stack. This movement is possible in a enemy ZOC (while complying with rule 7.1).

A unit that enters a hex in provide rank of support stops its movement. The stack thus formed could then make additional march movements, as in rule 9.3. In the same way, a unit that

moves back could enter a hex via the frontal hex, receiving support from the unit already present (the entering unit is placed on top).

A unit making an impetuous advance (9.5) may not enter a hex to give a rank of support.

8.2 Exceptions of stacking

Important: whatever the exceptions below state, a unit adjacent to an enemy unit can never be passed-through by a friendly unit.

Psiloi

Psiloi may pass-through any friendly unit with the same or reverse facing.. The passed-through units (and only they) can pass-through friendly Psiloi presenting the same facing or the reverse facing..

Bowmen

The units of Bowmen (except [X]) may pass through friendly Blades with the same or reverse facing. In the same way, units of Blades may pass through friendly Bowmen (except [X]) with the same or reverse facing.

Baggage

Baggage units can be passed-through by all types of friendly foot units.

Impetuous elements

Units making a spontaneous advance (see 9.5) can and must pass-through all friendly units in their front (exception: Elephants may be avoided). The units thus passed-through must immediately make the following movement:

- Foot units crossed by Knights: flight (11.8);
- Impetuous troops: make a spontaneous advance following the impetuous unit that passed-through them, except where they have already made a spontaneous advance this turn;
- Other troops: recoil if possible (they are **not** eliminated if recoil is impossible).

9 Movement

9.1 Introduction

A unit moves from hex to hex expending its movement allowance.
Movement points may not be accumulated from turn to turn, nor from one movement impulse to another (see 9.3). The player is free to use all or some movement points of his units (NB the PA cost for movement by units which do not use all of their PM, see 4.2).
The movement of a unit or of a group of units must completely be ended before another unit or group of units may move. However, movement impulses (see 9.3) could be alternated between units or groups of units. The units may advance only into their frontal hexes or move backwards into their rear hex (see 9.2).

9.2 Rearward movement

A single unit (whichever its type) or a group of units entirely composed of skirmishers can make a normal movement (using all or part of its MPs) into a rear hex without changing facing, within the limitation of 7.2 if it is an enemy ZOC. A unit may not combine movement toward the front and movement toward the rear in the same movement impulse

9.3 Strategic Movement

A unit or a group of units that remains at all times more than four hexes from all enemy units may move more than once in the same turn. For every PA assigned to a unit or group of units, the unit or group of units may move normally, using its full movement allowance. See example 3.

A unit or a group of units that is, at the beginning of its movement phase, four or less hexes from a enemy unit may not move more than once per turn. In the same way, an unit or a group of units that moves within 4 hex of an enemy unit, during its first impulse, may not move again. Finally, a unit or a group of units may not move within 4 hexes of enemy units on second or subsequent impulses.

Example Three: Strategic Movement:
At the start of his turn, the Frankish Player, whose army is commanded by two irregular generals (see scenario one) throws 1D6 for each corps. He scores four for the Corps led by Clovis and begins his movement.

He spends 1PA to advance the barbarian line by 2 hexes but because Clovis is commander-in-chief and he is moving with the group the "free point" applies and the move costs nothing.

Then the player turns all his units by one vertex (1MP) and advances one hex (1MP) . This movement costs 2 PA (base cost plus refacing of irregulars). This second movement is not available if the enemy are within four hexes of the barbarian line.

Furthermore, having used Strategic Movement the line could not come within four hexes of enemy units in its turn.

The player then makes a third movement with this group. He moves the line by two hexes which costs him 2PA (base cost + third movement by irregular units)

Other units of this corps which have not moved with this group must then make spontaneous advances unless <<kept in hand>> or moved.

9.4 Movement of a group

The movement of all the units of a group must be made hex by hex (or rotation vertex by vertex) and unit by unit. At each expenditure of PM all the units of the group must meet the group determination rules (rule 5). See example 4.

A unit who does not meet the group rule during movement is <<dropped-off>> and stops its movement. It will be able to nevertheless move normally with another PA, according to the movement rule.

A unit that moves within a group cannot exceed its movement allowance, even though there are faster units in the group. Units within a group do not have to spend the same number of movement points.

*During movement of a group, a unit may be dropped off at the start of movement, but not during. Note: this is very important, to stop a player "seeding" units during movement.

*All units of a group move with the number of MPs of the slowest unit.

Example Four: Movement of a Group
A group of Arab Cavalry (irregular CV(O)) with a movement allowance of 4 MPs begins its movement (the player spends 1 PA). Unit E having a different facing is not part of the group. The units spend their MPs one by one, all together. Because the units are irregulars the base cost of activation is not modified for CV(O). With the third MP units C and D do not advance (they do not have to use all their movement allowance). For the fourth MP only units A and F are advanced . The group has therefore completed a pivot. At the end of movement, unit E has become part of the group and could Strategic Move with them.

9.5 Spontaneous Advances

Impetuous units (see 2.6) are susceptible to undertaking spontaneous advances.

If a player does not spend PA (or does not have enough PA) for <<Keeping in Control>> an impetuous unit, this unit, at the end of its movement phase, must move toward the enemy. See example 5.
A unit making a spontaneous advance must follow the following rules:

- The unit(s) move alone, never in groups and make a move of its full movement allowance
- The unit moves in the following priority order:
  1. towards the nearest enemy unit at a distance of 4 hexes or less.
  2. towards the nearest enemy Baggage in view.
  3. towards the nearest enemy unit measured in movement points.

The unit faces (spending the normal PM) in order to present its two frontal hexes to the unit towards which it advances.

- An impetuous unit may ignore in its spontaneous advance:
  For a mounted impetuous unit, all enemy units in broken terrain or in fortifications;
  For all impetuous units, all enemy skirmishers not situated directly within its frontal hex arc (before the impetuous advance).

A unit stops its spontaneous advance as soon as it has an enemy unit in its ZOC or its advance is impossible due to friendly units which is may not pass-through (friendly unit adjacent to an enemy unit, and Elephants).

- It is not necessary to check an impetuous unit in the following cases:
  - The unit, alone or within a group, has moved at least one hex during the movement phase;
  - The unit already has a enemy unit in his ZOC or the unit is situated in the ZOC of a enemy unit;
  - The unit belongs to the army Corps of an unreliable allied general (see 4.3).;
  - The unit belongs to a Corps of a demoralised army (but, in this case, the unit must make a flight movement, who can be avoided, see 12.3).
  - The unit gave support against an enemy unit attacked by another friendly unit

Example Five: Impetuous Movement
At the end of a movement phase these units have not moved or been <<kept in hand>>. They must make, one-by-one a mandatory spontaneous move. They ignore the skirmisher unit because he is not directly in front of the advancing units. A, C and D move towards the closest unit. The Player decides unit B can pivot towards unit Y (at a cost of 1 MP) and advance one hex. This is because both enemy units are equidistant to B who must change facing to face one of them. Finally, the player decides to advance E against Z (to guard his flank) this is permitted because a unit is not obliged to ignore a unit of skirmishers not to its front.

9.6 Influence of terrain
Entering a hex, whatever the type of terrain or the height, always costs 1 PM.
Some units have their movement allowance reduced by terrain: Units of LH, CV and Kn (F) have their movement potential reduced by one if they enter broken terrain.
*All mounted units have an MP allowance of 2 in difficult terrain at any time in their move.
*Chariots: chariots of all types may not enter difficult terrain. In broken terrain, off road chariots may only move unit by unit, not in a group.

10 Missile combat

During the ranged missile combat phase, the Bowmen of **both** sides may shoot at units in their line of sight, and within range. The active player resolves missile shooting first in the order of his choice.

10.1 Limitations on shooting

- A unit can only shoot once per **sequence of play**. A unit can be a missile target only once a turn. A missile unit that is shot at must shoot back if possible (see 10.4).
- A unit that moved already this turn may not shoot.
- A unit cannot shoot if in an EZOC or an enemy unit is in its ZOC.
- Also, a unit of Bowmen supporting a friendly unit cannot shoot
- Shooting is prohibited against an enemy unit in frontal contact with a friendly unit or one that is supporting a combat.
- A unit that shoots must do so on the nearest target (in hexes) in the LOS (at the choice of player in similar cases).

> Example Six: Shooting
> A and B may shoot together at Y. B is designated the lead unit and benefits from a rank of support (-1 from the enemy's dice). A does not shoot but instead supports the attack (also -1). Unit Y suffers a penalty of -2 therefore. However, C is obliged to shoot separately at Z without modification.

10.2 Line of sight

Bowmen may only shoot at units via their frontal hexes (see example 6).
In order to establish the line of sight of a unit, the player draws a line between the centre of the hexes of the target and the shooting unit. The line is blocked if it crosses a hex (hex-edge included) occupied by an obstacle (a hill higher than the two elements, a wood, buildings, or an orchard). In addition, units of both sides (edges of occupied hex included) block shooting (but not the line of sight).

10.3 Support for missile combat

Several missile units able to shooting on the same target and which are adjacent do not shoot separately at the target. One unit shoots, at the choice of player, the other units give bonuses.
A unit cannot support a missile combat if there is the possibility of firing at another enemy unit. It is in that case obligated to shoot at this unit separately.
The Bowmen can also benefit from rank of support, in missile combat only (not in melee). For each enemy unit giving a bonus or in support, the target suffers a -1 die malus (to a maximum of 2).

10.4 Resolution of missile combat

Resolution of missile combat is as for melee (see 11), and the results are applied immediately. The missile unit may not suffer an adverse combat result unless the missile attack is subject to countershooting, in which case both units may be affected.
Bowmen use the tactical value corresponding to its target (foot or mounted), the target units use the tactical value of foot combat (exception: Knights use their mounted tactical value [+ 4]).

11 Melees

Melee cover not only combat between Corps but also skirmishes at short range undertaken by light units.

11.1 Introduction

During the mêlée phase, all the units of active player who have at least one unit in their frontal hexes must either melee that unit, or provide support to a melee against an enemy unit to their front. The active player determines and resolves all the melees in the order of his choice. Each melee is resolved before passing to another. A unit cannot fight more than one

enemy unit per turn, but may give an unlimited number of supports. A unit may not be meleed more than once per turn.

11.2 Resolution of melee

At the beginning of each melee, the active player states which units are attacking and which defending. The enemy unit may pivot to present a frontal hex (see 6.3). A unit already in frontal contact with an active unit does not pivot because it obliged to fight the unit already to its front.

Once the units involved are determined, each player throws 1d6 and applies the following modifiers (see the combat modifiers on page 34):

- tactical value of the unit;
- bonus for ranks of support;
- tactical modifiers;

The final result is compared to the enemy score and then one applies the possible modifiers for troop quality.

Example Seven: Combat

This is the Frankish Turn, he is free to engage his opponents in the order he wishes.

Unit C is obliged to fight because it is facing two units in its front hexes. It engages unit 4. Unit 4 is overlapped by unit D. In turn, unit C is overlapped by unit 3, but equally is flanked by unit 2. When C fights, it will suffer a -2 modifier on its dice.

Alternatively, the player could use C to attack unit 3 (with only the flanking of 2 to affect combat) and D to attack 4. Finally, if unit A attacks 2, it will suffer an overlap from unit 1, but unit 2 will suffer an overlap from B and C.

In the this configuration, the best solution to attack 2 which is flanked by unit C and hope to repulse and destroy it.

Combat Resolution: The Player decides unit B should attack unit 2 with C in automatic overlap. Calculating the combat values: B has a value of +3, plus a rank of support (+1) for a total of 4. Unit two has a tactical value of +3, is overlapped (-1), for a total of 2. The players throw the dice: the Frank scores 4, for a total of 8, the Roman scores 1 for a total of 3. The Auxilia are Superior so they add one to their score as it is less than their opponent's. The Roman score is thus 4 which is half or less that of the Frank, the unit is destroyed. Because the two hexes behind are also occupied by friendly units one of them is also destroyed. The player chooses unit 5.

The Warbands are Impetuous, unit B advances immediately into the vacant hex at which point it overlaps units 1 and 3. Excellent play by the Frankish player! (What a surprise a French Victory in *Vae Victis*). He may now fight the other units in an advantageous position.

11.3 Supporting Units

In each melee the active player decides which of his units will attack the enemy units. Where friendly units are next to enemy units which are already being attacked they may support the combat under certain conditions:

- A unit automatically provides support against all enemy units situated its flank hex, if it is itself in a flank hex of the attacked unit (example 7);
- A unit can support against all enemy units in its frontal hexes who are also under attack by other friendly units, except as follows:

- A unit may not support against a enemy unit in its frontal hex unless its other frontal hex is free of enemy unit in frontal contact with it (example 7).
- Elephant units cannot support combats by friendly mounted units, including other elephants.

For each enemy unit in support, a unit subtracts 1 from the combat die roll. During melee, both active and inactive units may provide support. The maximum support adjustment is -3 for one melee.

11.4 Flank attacks

Flank attacks require special considerations. The comprehension of these requirements is a key part of mastering **Champs de Bataille**.

A unit adjacent to an enemy unit's flank or rear and which exerts a ZOC on the enemy has achieved a "Flank Position" (see example 8). This Flank Position is of no effect if the unit which has achieved it is itself in an enemy ZOC (although it may provide support).

A unit that loses its Flank Position may not recoil after combat, but is instead eliminated according to rule 11.7.

> Example Eight: Flank Position
> It is the Roman Player's Turn. Unit 2 cannot take a Flank Position on B because it is in Unit A's ZOC. However if unit 2 attacks unit A, unit 1 may take a Flank Position on unit A. In that case unit A will be eliminated if it suffers a recoil. The Roman Player decides to resolve this combat first. Unhappily unit 2 scores less than its opponent and must recoil. In that case unit 1 which lent support is also obliged to recoil because the unit which it overlapped is to its front.

11.5 Combat Results

According to the type of unit and the difference in scores of each player, the combat result can be No Effect (equal scores), a Recoil or the destruction of one of the units (see the Combat results Table). See the table on page 34.

- No Effect: the units do not move. They can fight again in the next phase or engage another unit in frontal contact.
- Recoil: the unit immediately moves back into a rear hex (see 11.6).
- Elimination: the unit is immediately removed from the game (see 11.7).
- Flight: the unit immediately undertakes flight movement (11.8).

*Units in support: the units giving support will not recoil whatever the combat result.

11.6 Recoil

A unit that recoils following missile combat or melee moves toward one of its two rear hex (at the choice of player) without changing its facing. It is possible to recoil into a enemy ZOC.

A unit that recoils must observe the following limits:

* It could not recoil into a hex occupied by a enemy unit, into an impassable hex or into fortifications;
* It could recoil through a friendly unit with the same facing, of a type through which it could pass (see 8.2). The recoiling unit recoils until it reaches an empty hex;
* It could recoil, pushing back a friendly unit through which it could not pass but which has the same facing. The unit thus displaced must follow the normal rules of recoil. It is impossible to displace Elephants in this fashion

* It could recoil, pushing back Psiloi friendly unit faced in any direction except where that unit is in an enemy ZOC. The Psiloi are displaced into one of the two hexes opposite to the recoiling unit (the normal recoil rules apply)
* It could recoil into a rear hex occupied by a unit with which it could stack under the ranks of support rules
* It cannot recoil through or displace units with different facing, other than Psiloi.

A unit crossed or displaced by an elephant, flees (see 11.8).
A unit that cannot recoil or that was attacked from a Flank Position and received a recoil result is destroyed. All the normal rules of destruction apply.

11.7 Destroyed
A unit which suffers a result of destroyed and which cannot recoil, is eliminated. In addition, if there were two friendly units in the two rear hexes of the destroyed unit, one of them is also eliminated (at the choice of player). There is no chain reaction from this second elimination.

This supplementary destruction does not apply in the following cases:
- If the destroyed unit or one of the rear units is Baggage;
- *If the unit destroyed is a Psiloi, unless the rear unit is also Psiloi; Note: if a Psiloi unit is destroyed, rear units are not destroyed unless it is also a Psiloi. In contrast, the destruction of other unit types does destroy a Psiloi to the rear.
- If a fortification exists in one of the rear hexes;
- If the destruction is as a result of missile shooting (except Elephant unit).

If a unit cannot recoil because of enemy units in its rear hexes, then one of those units is destroyed if the two units present either flank or rear aspects (enemy player's choice) Note both must fulfil these criteria.

In the case where the rear hexes rear is occupied by both friendly and enemy units, rear destruction rules do not apply.

In addition, an Elephant unit destroyed by shooting or melee with the two rear hexes occupied by enemy units (whichever their facing) will cause the recoil of a foot unit or the flight of a mounted unit (enemy player's choice).

11.8 Flight
A unit who underwent a result of flight recoils first normally (as provided in 11.6). It is then refaced in the direction of its map side (the two frontal hexes must face the side of map) and moves towards that edge, using its full movement allowance.

When it is necessary, a fleeing unit will change direction in order to avoid impassable hexes (enemy units, impassable terrain) but it will not change facing by more than one vertex per hex in order to get round an impassable hex. If it does not manage to avoid these it is eliminated without other consequence for the adjacent units.

A friendly unit who could not be passed-through legally nor avoided is then burst through by the fleeing unit. The unit burst-through stands to the rear of the fleeing unit, with the same facing, and accompanies it for its whole movement allowance for the remainder of the flight.

Enemy ZOCs do not affect a fleeing unit.

A unit on the run could leave the map if it has sufficient of PM. It is removed from the game and counts as a loss

A unit which fled will move and fight normally in the following sequence.

11.9 Advance after melee

An impetuous unit (see 2.5), whether attacking or defending, is obliged to advance into a hex vacated following a melee (by recoil, flight or destruction). Only the unit who initiated the fight, if it is impetuous, advances (supporting units do not advance).
Impetuous unit does not advance after combat if:

- It is a foot unit that engaged a skirmisher' unit;
- It defends a fortification
- That advance would exit it from the map.

Non-Impetuous units never advance after combat

In a stack containing an impetuous unit supported by other units, all the units have to advance (the reverse is not true).
A unit does not reface at the time of an advance after combat.

12 Demoralisation

Upon exceeding a certain threshold of losses, a whole Corps (with all its units) will be demoralised and flee the field of battle.

12.1 Losses

Eliminated units and those that exit the map are treated as losses. Losses are counted as follows:

- Every Psiloi or Horde counter counts as a half counter equivalent;
- Every Baggage counter counts as two counter equivalents;
- Every other counter counts as one counter equivalent.
- Do not count the Corps Baggage in the total of counters for the Corps. However, when destroyed, they are counted as Corps losses.

12.2 Demoralisation threshold

An army Corps will become demoralised in the following two circumstances, if:

- At the end of the player's turn, at least a third of his "counter equivalents" are lost then the Corps is automatically demoralised;
- The Corps general's counter is eliminated. In this situation, if the next PA dice-roll assigned to this Corps is less than or equal to his "counter equivalents" already lost (including the general counter), the Corps becomes demoralised. This << test>> cannot be made more than once per Corps.

The demoralisation threshold is 1/3 of the EPs of the corps, rounded up. (Exception – corps including Psiloi or Hordes round up to 0.5).

12.3 Consequences of demoralisation

In each following, the player throws his dice of PA normally but, up to end of the game, he cannot use the PA assigned to a demoralised Corps other than to activate a single counter (but without movement impulses) and in order to <<Keep in Control>> the other units or groups of units of this Corps (included the mobile Baggage). All the units not <<Kept in Control>> must flee towards the friendly map edge (see 11.8) unless they are situated in the ZOC of a enemy unit or if their ZOC includes a enemy unit.
A unit <<Kept in Control>> cannot reface.
A unit (a general included) belonging a demoralised Corps has its combat factor reduced by 1 but attacks enemy units normally.

13 Victory

Unless otherwise indicated, the victory goes to the side that first destroys at least half of the EPs (12.1) of the opposing enemy.
In calculating losses, the units of a demoralised Corps are treated as lost, even if they are still in play. **Exception**: Baggage does not count as lost unless it is destroyed in combat.
The game finishes when one players wins (the number of turns of game is immaterial).

14 Armies and placement

Champs allows players to use the historical scanarios, or to design armies from the lists given.
The army lists in Vae Victis are taken from the WRG DBM minatures rules. The DBM lists are compatible with this game.
Each lists gives a minimum and maximum for each unit type, plus the cost of each unit. The battles in Vae Victis use from 200-300 points. For games using 400 points, multiple the numbers by 2, except for generals.

14.1 Army lists

The number of army corps is determined by the number of generals in the unit list, with a maximum of 4, including allies.
Each army has 2 baggage units per corps, mobile or immobile at the players choice. Baggage units may be part of a corps, or be independent.

14.2 Allied corps attachments

The army lists may give allied corps. During the design of his army, a player may alos attach units from another army list as an allied corps.
Generally, allied contigents are made up by reference to their own list. An allied corps must have a general and 2 baggage units. The general may be of the CinC type or a corps commander. Unless indicated on the list, an allied contingent is made up as follows, using the troop lists:

- it must contain at least a quarter of the minimum number of compulsory units
- it must contain at most a third of the maximum numbers of compulsory units

An allied corps may not itself contain allied units.
Unless stetd, only one allied corps is allowed in an army. In the case where the number of allied units is limited, the limitation includes the general and baggage (which each count as one counter). Allied corps may be unreliable or change side (see 4.3).

Note: allied corps, and the allied general of the same nationality may be compulsory in certain lists, and are subject to 4.3. The difference is that allied generals of the same nationality do not change sides.

Identification of a corps

Sometime sit is difficult to say who belongs to who. Use your own markers to record ownership.

14.3 Placement

The preparation of a game is made in the following manner:
1. Determination of defender: If the scenario does not determine the sides, each player throws a die and adds the Aggression Rating of his army. The player with the highest score is the attacker.
2. Choice of side The attacker chose a map edge (longest edge) and throws 1d6. On a result of 1 to 4, he sets up on the chosen side; on a result of 5 or 6, set-up on the other side. The defender forms opposite the attacker. Each player, defender first, then places his Baggage on hexes adjacent to his map edge.

3. Preparation of the ambushes Every player notes in secret, on paper, the placement of his Corps (For example,: Corps 1 on the right, Corps 2 on the left) and must follow this placement. In addition, the defender may place Psiloi, in broken terrain, at least 5 hexes from the enemy map edge. The placement of these units is noted on paper and they are not placed on the map. These units are visible to enemy units within three hex and are at that stage placed on the map, or as soon as the defender activates them.
All types of unit may be placed in an ambush in woods or oasis. They are revealed when they are in line of sight of the enemy or if they move etc. Again, all troop types may be placed in ambush behind a wood or hill, and are revealed if seen via a line of sight or when moving etc.
4. Corps Placement The defender places his most numerous Corps (in counters) within four hexes or less of his map edge. The attacker places his most numerous Corps (in counters) within two hex or less of his map edge. After that, the units of both sides must be set-up more than two hex from the right and left map edges (except hidden units). The players alternate the placement of each of their Corps. The game begins with the attacker's turn.

1. Modifiers for ranks of support

+ 1 per one unit made up of only two CV counters against CV or LH.
+ 1 per one unit made up of two counters of Blades in clear terrain against Kn.
+ 1 per one made up of unit of two counters of equal-quality Spears in clear terrain.
+ 1 per one unit made up of a Psiloi supported by a Psiloi (0) against Psiloi solely.
+ 1 per one unit made up of two counters of Warbands.
+ 1 (if authorised by the army list) per one unit made up of one or more counters of Spears, Blades, Pikes or Auxilia supported by a Psiloi unit armed with bows against Warbands or mounted units (except Kn [X]).

2. Tactical Modifiers
+ 1 per one for defensive position: higher on a hill or behind a river.
+ 1 per one unit of irregular Knights or (S) against regular Knights (0) or (F), but not against chariots.
- 1 per support (shooting or melee).
- 1 per unit targeted by Bowmen with a rank of support (maximum of two possible ranks).
- 1 if the unit is a part of a demoralised Corps.
- 1 for Bowmen shooting or in melee where they are in broken terrain.
- 2 for mounted units in melee in difficult or broken terrain or fighting units in difficult or broken terrain.
- 2 for Warbands (S) or (O) or Blades situated in difficult or broken terrain at the time of melee.
- 2 for Hordes (0), Spears or Baggage situated in difficult or broken terrain at the time of melee.

Modifiers for unit quality
This modifier applies after the calculation of the final total for each unit.
+ 1 for a unit (S) in melee if the total is less than the enemy unit (except against Elephant).
+ 1 for a unit (S) under missile shot and where the total is less than the enemy unit.
+ 1 for a unit (S) shooting at a unit where total is lower.
- 1 for a unit (I) where the total is less or equal to the enemy unit (shooting and melee)
- 1 for a unit (F) where the total is lower than the enemy unit in melee during an enemy turn.
- 1 for a unit (F) under missile shot and where the total is less than the enemy unit.

Combat Results
1. Score lower than the opponent but more than half of his total:
Elephants in clear: destroyed by Psiloi, Auxilia, Artillery, Light Horse. Otherwise recoil
Knights in clear: destroyed by Elephants and Light Horse, by Bowmen (S) at the first melee. Otherwise recoil
Other mounted troops in clear: recoil
Elephants and mounted troops in broken: destroyed.

Blades, Pikes, Spears in clear: destroyed by Knights, Scythe Chariots or Warbands. Otherwise recoil.
Auxilia in clear: destroyed by Knights. Otherwise recoil.
Warbands in clear: destroyed by Elephants, Knights and Scythe Chariots. Otherwise recoil
Hordes in clear: destroyed by Elephants, Knights, Scythe Chariots and Warbands. Otherwise recoil.
Psiloi in clear: destroyed in clear terrain by Knights, Cavalry and light Cavalry. Recoil from Elephants and Scythe Chariots, and if under missile attack. Otherwise flight
Blades, Pikes, Spears, Auxilia, Warbands, Hordes in broken: recoil
Psiloi in broken : destroyed
Bowmen: destroyed by all mounted units in melee. Otherwise recoil.
Baggage: destroyed in melee by all types of unit. Otherwise if mobile flee.

2. Score of half or less of the opponent's total:
Light Horse: destroyed in broken terrain or by all mounted units and Bowmen. Otherwise flight.
Cavalry: flight in clear terrain by Spears and Pikes. Otherwise destroyed.
Psiloi: destroyed if (X) or in melee in clear terrain by all mounted units or Bowmen. Destroyed by Auxilia and Psiloi. Otherwise flight.
Other units: destroyed.
.

CHAMPS DE BATAILLE II

PIONS

PIONS

ARMEE EGYPTIENNE

ARMEE HITTITE

PIONS SIMPLE FACE

ARMEE MEDE

ARMEE HITTITE

PIONS SIMPLE FACE

MARQUEURS GUERILLA

PIONS SIMPLE FACE

ARMEE MEDE

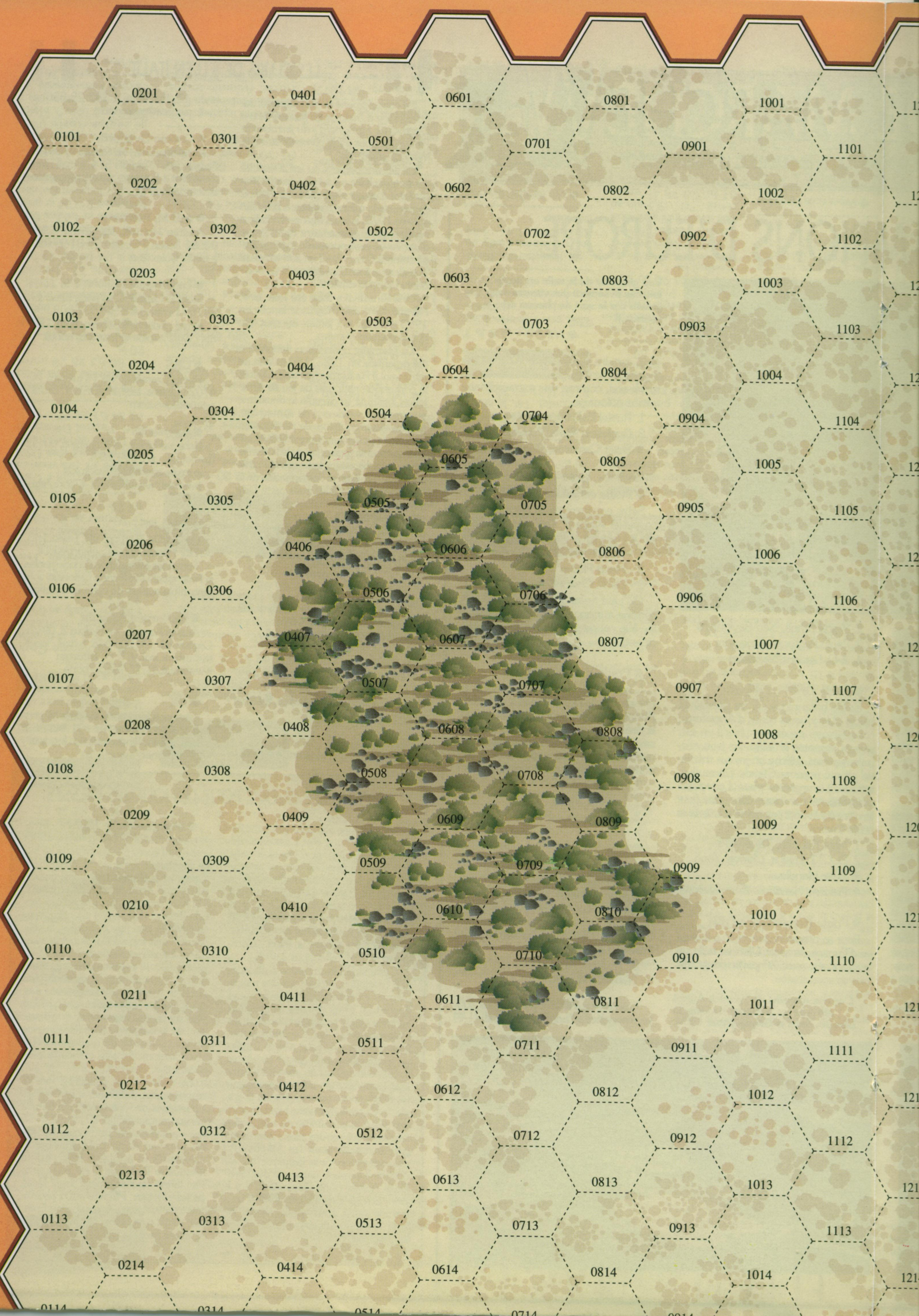
ARMEE ASSYRIENNE

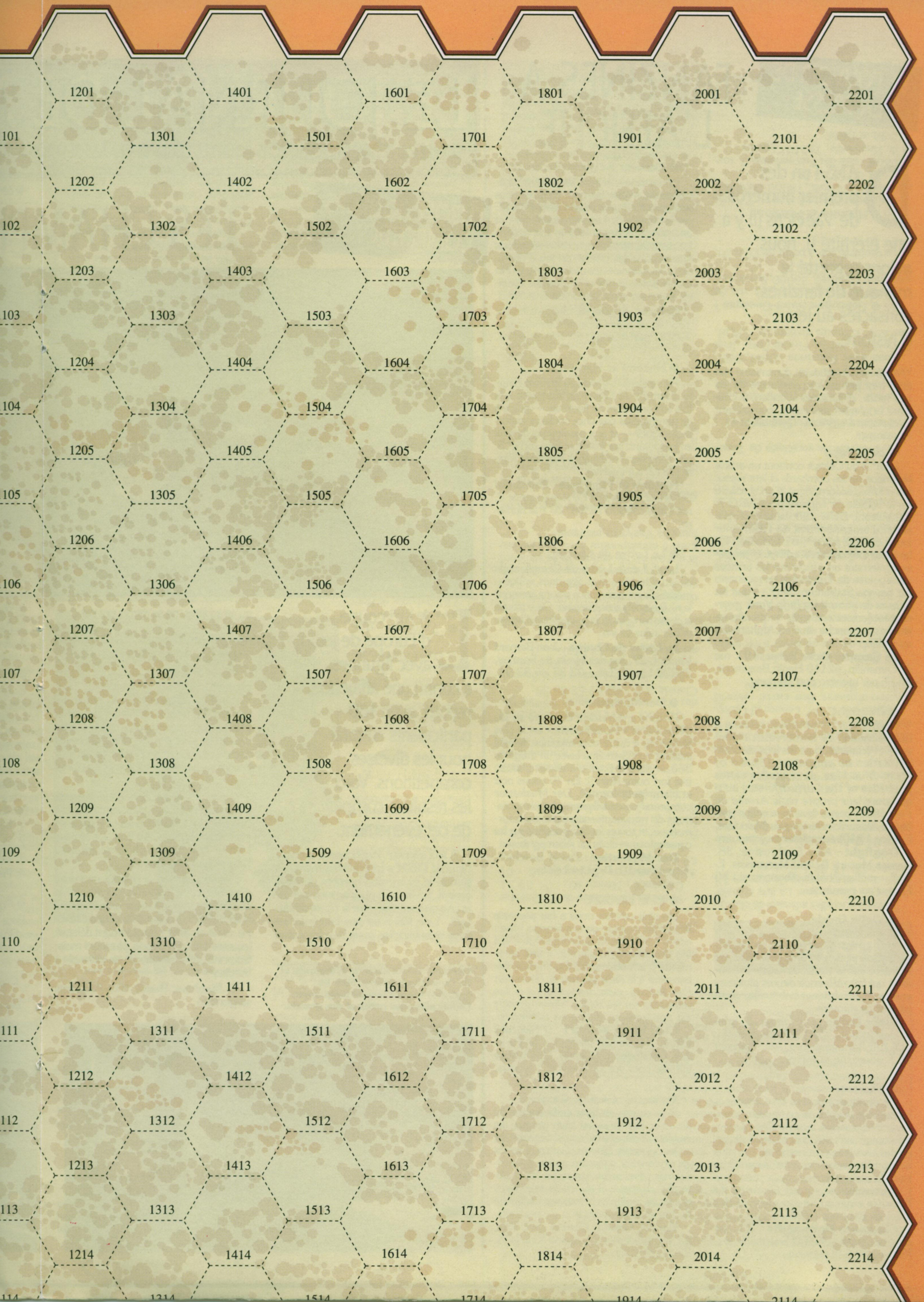
PIONS LA HAUTE ANTIQUITE PIONS

ARMEE SCYTHE

ARMEE ASSYRIENNE

PIONS SIMPLE FACE


0101
0102
0103
0104
0105
0106
0107
0108
0109
0110
0111
0112
0113
0114
0201
0202
0203
0204
0205
0206
0207
0208
0209
0210
0211
0212
0213
0214
0301
0302
0303
0304
0305
0306
0307
0308
0309
0310
0311
0312
0313
0314
0401
0402
0403
0404
0405
0406
0407
0408
0409
0410
0411
0412
0413
0414
0501
0502
0503
0504
0505
0506
0507
0508
0509
0510
0511
0512
0513
0514
0601
0602
0603
0604
0605
0606
0607
0608
0609
0610
0611
0612
0613
0614
0701
0702
0703
0704
0705
0706
0707
0708
0709
0710
0711
0712
0713
0714
0801
0802
0803
0804
0805
0806
0807
0808
0809
0810
0811
0812
0813
0814
0901
0902
0903
0904
0905
0906
0907
0908
0909
0910
0911
0912
0913
0914
1001
1002
1003
1004
1005
1006
1007
1008
1009
1010
1011
1012
1013
1014
1101
1102
1103
1104
1105
1106
1107
1108
1109
1110
1111
1112
1113


1201
1401
1601
1801
2001
2201
101
1301
1501
1701
1901
2101
1202
1402
1602
1802
2002
2202
102
1302
1502
1702
1902
2102
1203
1403
1603
1803
2003
2203
103
1303
1503
1703
1903
2103
1204
1404
1604
1804
2004
2204
104
1304
1504
1704
1904
2104
1205
1405
1605
1805
2005
2205
105
1305
1505
1705
1905
2105
1206
1406
1606
1806
2006
2206
106
1306
1506
1706
1906
2106
1207
1407
1607
1807
2007
2207
107
1307
1507
1707
1907
2107
1208
1408
1608
1808
2008
2208
108
1308
1508
1708
1908
2108
1209
1409
1609
1809
2009
2209
109
1309
1509
1709
1909
2109
1210
1410
1610
1810
2010
2210
110
1310
1510
1710
1910
2110
1211
1411
1611
1811
2011
2211
111
1311
1511
1711
1911
2111
1212
1412
1612
1812
2012
2212
112
1312
1512
1712
1912
2112
1213
1413
1613
1813
2013
2213
113
1313
1513
1713
1913
2113
1214
1414
1614
1814
2014
2214

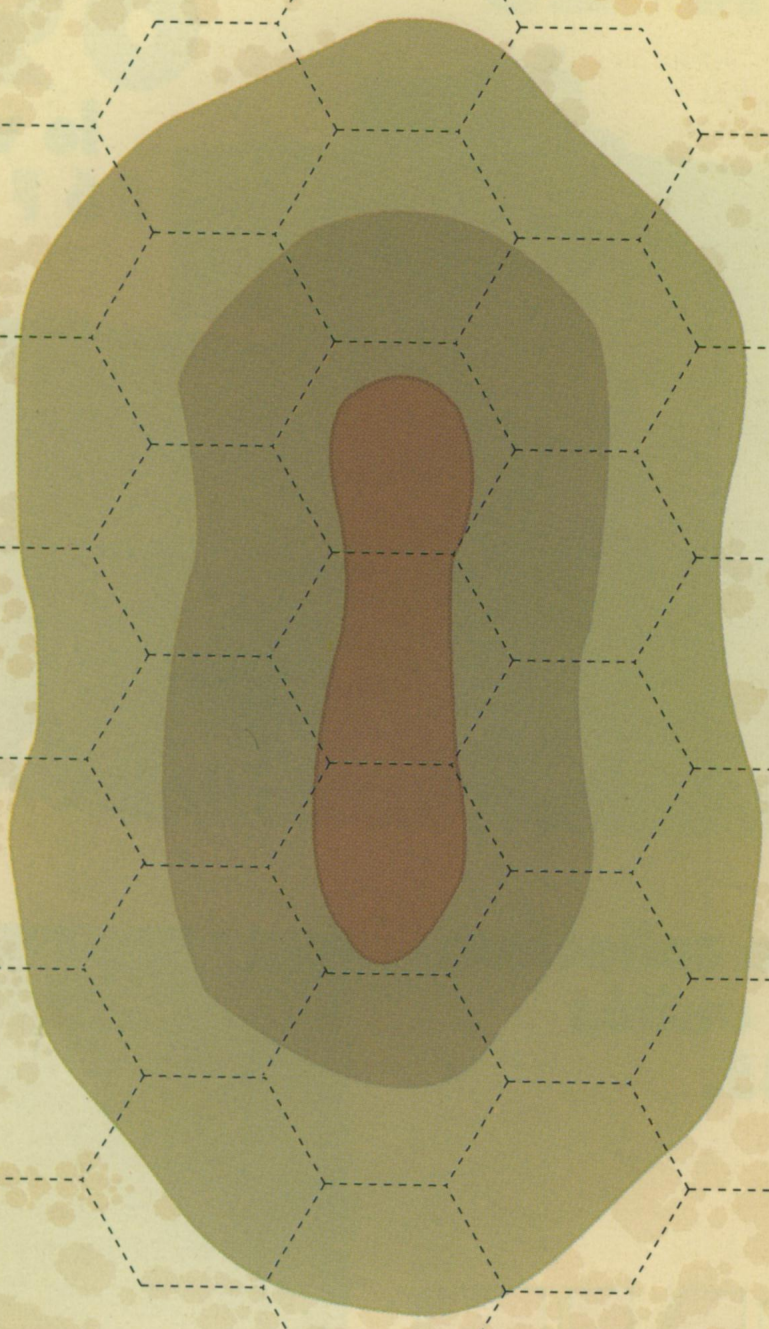
artographique de *VaeVictis*

LA HAUTE ANTIQUITE

© *VaeVictis* - Histoire & Collections 1997. Infographie Didier Bourgeois.

CHAMPS DE BATAILLE

Service cartographic



ELEMENTS DE TERRAIN A DECOUPER POUR CHAMPS DE BATAILLE

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

Présente

CHAMPS DE BATAILLE
La bataille de Kadesh

ENCART-JEU

SUR le thème de la Haute Antiquité, nous vous proposons une nouvelle version, amendée, de *Champs de bataille*, système de jeu antique-médiéval.

Champs de bataille, règle générique pour simuler des batailles historiques antiques-médiévales, est parue dans le numéro 8 de *VaeVictis*. Un an après cette première parution, il nous semble intéressant de republier aujourd'hui une version complète de cette règle, largement amendée et réécrite. En effet, plusieurs extensions, erratas et nouvelles règles sont parus dans *VV* depuis la première parution. Surtout, le système s'est enrichi de nombreuses expériences de jeu et certaines modifications sont apparues indispensables.

Toutefois, le système de base de *Champs de bataille* est intégralement conservé ; seuls certains mécanismes qui fonctionnaient de manière insatisfaisante ont été modifiés. Nous espérons ainsi que cette nouvelle version lèvera toutes les ambiguïtés et difficultés de la première édition.

Par ailleurs, plusieurs options de jeu sont proposées car l'expérience acquise depuis un an a montré que les parties en 200 points (sur les cartes de *VV*) exigeaient un traitement légèrement différent qu'avec des armées en 400 points.

A première vue, nous ne ferons pas de nouvelles parutions des règles complètes de *Champs de bataille* dans *VaeVictis*. Cette « édition » se veut donc la version finale, ce qui n'exclut bien sûr pas, au contraire, des extensions sur des règles particulières. Bien évidemment, nous continuerons à proposer des scénarios, des listes d'armée et surtout des pions, de manière à offrir un choix d'armée de plus en plus important aux joueurs.

Toutes les modifications de règles sont précédées d'un symbole ✖. Nous attirons particulièrent les joueurs sur la modification des mouvement de groupe, plus réglementés. Les erratas et règles particulières publiés depuis le n° 8 ont été insérés et sont également précédés du symbole ✖. Ce jeu nécessite plusieurs dés à six faces (d6).

Champs de bataille est une adaptation de la règle pour figurines ***DBM***, mise au point par Phil Barker et Richard Bodley-Scott et éditée par WRG.

Adaptation réalisée par Stéphane Martin, Théophile Monnier et Nicolas Stratigos. Scénario historique par Dominique Sanches.

Cette nouvelle édition de *Champ de bataille* doit énormément au travail de nombreux joueurs, qui ont intensivement testé la première version des règles et nous ont fait part de leur avis ; la rédaction les remercie tous cordialement, et tout particulièrement Thierry Dretzen et l'ACPW. Merci également à Pierre Thiébaud.

0. Généralités

0.1 - Echelles de jeu

Champs de Bataille étant destinée à simuler des affrontements qui mettent en présence des armées aux effectifs souvent différents sur une très large période de l'histoire, les échelles de jeu peuvent varier d'une bataille à l'autre. Néanmoins, à titre indicatif, les échelles de base s'établissent de la façon suivante :

– un tour de jeu équivaut à environ une quinzaine de minutes de temps réel;

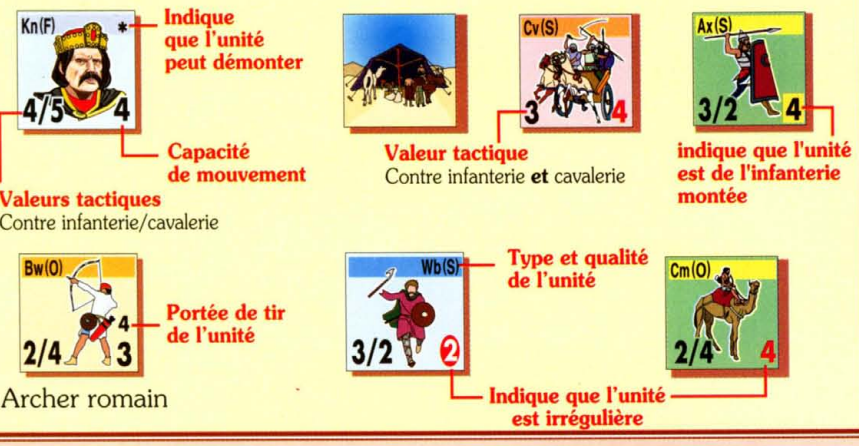
– un hexagone représente un peu moins de 50 m;

– chaque pion représente des effectifs variant entre 125 et 250 cavaliers ou piétons, 1 000 hommes s'il s'agit d'un pion de hordes, une quinzaine d'éléphants ou 25 chars de combat.

0.2 - Abréviations

Pour permettre une adaptation aisée des listes d'armées *DBM*, nous avons choisi de retenir, pour la désignation des unités, les mêmes abréviations que la règle originale, c'est-à-dire des abréviations issues de termes anglais. De plus, ce choix est conforme à celui de la traduction française officielle de *DBM*, ce qui permettra aux joueurs d'employer les mêmes termes pour identifier leurs armées.

PIONS DE CHEFS ET D'UNITÉS DE COMBAT



1. Terrain

1.1 - Carte et hexagones

Une grille hexagonale est surimpressionnée à la carte pour réguler le mouvement et le combat. L'abréviation hex. pour hexagone sera fréquemment utilisée. Toutes les distances sont mesurées en hexagones, hex. de départ de l'unité qui se déplace ou hex. du tireur exclu, hex. de la cible inclus.

Les éléments de terrain à découper fournis dans *VaeVictis* permettent de modifier la carte.

1.2 - Types de terrain

Plusieurs types de terrain peuvent apparaître sur la carte :

– terrain dégagé ou clair (terrain plane et ferme dépourvu de tout relief important, colline douce);

– terrain accidenté (terrain modérément marécageux ou rocheux, terrains boueux, rivières et lacs gelés, broussailles basses, etc.);

✖ – terrain difficile

Le terrain difficile regroupe les bois, vergers, oliveraies, oasis, enclos, marais et zones construites.

Dans un terrain difficile, les groupes ne peuvent être formés qu'avec des unités sur **une seule** colonne, c'est-à-dire adjacentes les unes aux autres strictement sur leur hex. de front ou d'arrière.

Bois ou oasis : la visibilité à travers un bois est limitée à deux hex. de distance. Des unités pénétrant dans un bois doivent commencer leur mouvement adjacent à la lisière.

Le terrain peut influer sur les mouvements (voir 9.6), les tirs et les mêlées (voir tables correspondantes) ou bloquer les lignes de vues (voir 10.2). De manière générale, le champ de bataille est formé presque entièrement de terrain dégagé, avec quelques zones présentant des terrains particuliers.

2. Unités

2.1 - Généralités

Une armée est composée de différents types d'unités de combat, représentées par des pions.

Chaque armée comporte également deux ou trois généraux (le terme de général ne se reporte pas à un grade mais indique simplement les chefs des armées, entourés de leur garde). Mise à part leur capacité de commandement (voir 4), les pions de généraux suivent les mêmes règles que les autres unités, selon leur type.

Chaque pion d'unité comporte un certain nombre d'indications permettant de détailler les caractéristiques de l'unité (voir encadré).

2.2. - Unités régulières et irrégulières

Dans Champ de bataille, chaque unité est soit régulière (**Reg.**), soit irrégulière (**Irr.**). Cette distinction, qui dépend du niveau d'entraînement et de la discipline des troupes, reflète la facilité avec laquelle les unités peuvent être contrôlées (voir 4.2).

Ainsi, les réguliers sont généralement entraînés à effectuer des manœuvres complexes alors que les irréguliers n'obéissent qu'à des ordres simples.

Cette classification est également utilisée pour les généraux, les généraux réguliers bénéficiant d'une plus grande souplesse de commandement (voir 4.1).

2.3 - Qualité des unités

La classification de qualité des unités permet d'évaluer à la fois le moral, le niveau d'entraînement et de motivation ainsi que la qualité de l'équipement des différentes unités. On distingue donc : des unités supérieures **(S)**, ordinaires **(O)** et inférieures **(I)** mais également des unités rapides [**(F)** pour Fast] et des unités exceptionnelles **(X)**, dotées de caractéristiques spécifiques.

2.4 - Types d'unités

Cette classification répertorie les unités en fonction de leur façon de se comporter (mouvement et combat) sur un champ de bataille. Certaines unités particulières (artillerie, piquiers), non encore présentes dans les listes d'armées de VaeVictis, sont susceptibles d'être proposées par la suite. Les abréviations des unités sont indiquées entre parenthèses.

A - Unités montées

– Chevaliers (**Kn** - Knights) : unités de cavalerie de choc dont la charge impétueuse constitue la tactique de base (ex. : compagnons d'Alexandre le Grand ou chevaliers du Moyen Age). Par extension, cette catégorie regroupe également les chariots lourds (trois ou quatre chevaux).

✖ Les unités de Kn (X) représentent des unités cataphractées et équipées du *kontos*, longue lance à deux mains. Les Kn (X) sont considérés comme des Kn **(S)** contre les tirs et contre les unités de LH, de Sp, de Piquiers et d'Archers en mêlée. Par contre, ils sont considérés comme **(I)** contre les Chevaliers, les Lames et les Wb, et **(O)** dans tous les autre cas.

– Cavalerie (**Cv**) : unités de cavalerie équipées d'armes de tir ou de jet (arcs, javelots) ainsi que d'armes de choc (lances, épées). Par extension, cette catégorie regroupe également la plupart des chariots de guerre.

– Cavalerie légère (**LH** - Light horse) : ces unités combattent en pratiquant le harcèlement, avec des approches très rapides et des tirs à distance, tout en évitant les corps-à-corps.

– Eléphants (**El**).

– Chamellerie (**Cm**)

B - Unités à pied

– Lances (**Sp** - Spears) : infanterie combattant en rangs serrés et souvent en ordre assez profond, équipée d'une lance ou d'un javelot et d'un bouclier (ex. : hoplites grecs, Fyrds saxons).

– Lames (**Bd** - Blades) : infanterie combattant en ordre serré mais entraînée au combat individuel (épées, hallebardes, haches, etc). On regroupe ici les légionnaires romains, les chevaliers combattant à pied, etc.

– Auxilia (**Ax**) : infanterie en ordre lâche suffisamment armée et protégée pour combattre au corps-à-corps (peltastes grecs, auxiliaires romains, etc.).

– Archers (**Bw** - Bowmen) : unités en ordre assez serré, équipées d'arcs ou d'arbalètes et entraînées à tirer par volée.

– Psiloi (**Ps**) : troupes dotées d'une capacité de tir ou de jet (arcs, frondes, javelots) mais combattant en ordre dispersé, avec un équipement léger et qui cherchent à éviter le corps-à-corps.

– Barbares (**Wb** - Warband) : troupes dont l'efficacité est surtout due à la férocité et à l'impétuosité de leurs combattants plutôt qu'à leur cohésion ou à leur discipline (Gaulois, Germains, etc).

– Hordes (**Hd**) : masses de combattants de piètre qualité et pauvrement équipés (paysans en révolte, levées perses, etc.).

– Bagages (**Bag**) : unités non combattantes, les Bagages représentent le soutien logistique des armées. Fixes (campements, enclos) ou mobiles (chariots, troupeaux), ils ne disposent d'aucun pouvoir offensif. Enfin, les bagages ont une valeur de combat de **1** (en défense uniquement) et sont toujours **(I)**. Ils peuvent être immobiles (déplacement = 0) ou mobile (déplacement = 2). Les bagages mobiles d'un corps démoralisé (voir 12.3) fuient normalement et sont considérés comme détruits s'ils quittent la carte.

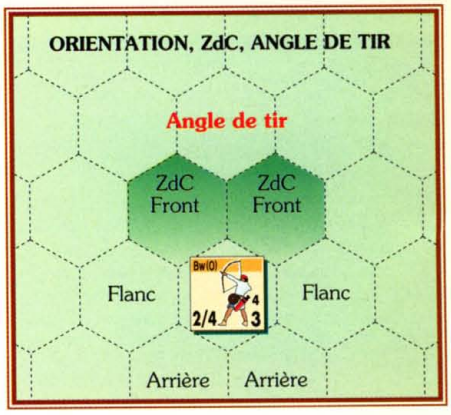
2.5 – Unités impétueuses

Les unités dites impétueuses sont susceptibles d'effectuer des mouvements non contrôlés (voir 9.5 et 11.9). Sont impétueuses :

– les unités **irrégulières** suivantes : **Chevaliers (S)**, **(O)** ou **(F)**, **Barbares**, **Lances** (non empilées avec des Archers [X]), **Lames (S)** ou **(F)**, Chamellerie **(S)** ou **(O)** ;

– les unités régulières et irrégulières, autres que les Bagages, qui sont **plus proches**, en hex., d'une unité ennemie démoralisée que d'une unité ennemie non démoralisée (voir 12).

Les unités d'un corps démoralisé (voir 12.3) ne sont **jamais** impétueuses (et en perdent donc les attributs si elles l'étaient).



2.6 - Unités légères et tirailleurs

Ces types d'unités suivent certaines règles spéciales de mouvement. On appelle :

– **unités légères** : les unités de Cavalerie légère, de Psiloi et d'Auxilia (voir 4.2);

– **tirailleurs** : les unités de Cavalerie légère et de Psiloi uniquement (voir 6.2 et 9.2).

✖ 2.7 - Unités capables de démonter

Dans certains scénarios ou listes d'armées, certaines unités peuvent combattre aussi bien à pied qu'à cheval. L'état monté ou démonté se caractérise par des pions différents. **Au début de la partie**, lors de son placement, le joueur doit choisir s'il fait combattre ces unités à pied ou à cheval, en plaçant les pions correspondants. Les unités gardent alors ce statut pour **toute la partie** et ne peuvent plus démonter ou remonter. Le choix se fait pour chaque pion, le joueur étant libre de déterminer la proportion de troupes à pied ou montées.

Par ailleurs, les unités montées ont le droit de démonter dans certaines circonstances particulières, comme lors de l'attaque de places fortes ou de l'entrée en terrain difficile. Dans ce cas là, la démonte se fait au prix d'un PA par **pion** (et non par groupe). Cette « démonte » sera précisée dans des règles spéciales de scénarios ou dans de futures listes d'armées.

✖ 2.8 - Unités d'infanterie montée

Selon les listes d'armée, certaines unités d'infanterie sont considérées comme possédant des montures pour se déplacer. En stratégique (c'est-à-dire à plus de quatre hex. de toute unité ennemie), ces unités se déplacent (et fuient) comme des troupes montées. En tactique (c'est-à-dire à 4 hex. ou moins d'une unité ennemie), ces unités se déplacent et combattent comme des troupes à pied. Elles ne nécessitent donc pas de PA pour démonter ou monter, cette action est automatique.

L'infanterie montée sur chevaux se déplace en stratégique comme de la Cavalerie **(I)**, celle montée sur chameaux se déplace comme de la Chamellerie **(I)** (4 PM dans les deux cas).

3 - Séquence de jeu

Chaque tour de jeu comprend deux séquences similaires, une pour chaque joueur. Le joueur attaquant joue en premier à chaque tour. Le joueur dont c'est la séquence de jeu est appelé joueur actif.

1. Détermination du nombre de points d'actions

Le joueur actif lance 1d6 pour chacun de ses généraux et répartit éventuellement les scores obtenus (voir 4.1).

2. Mouvement des unités

Le joueur actif, selon le nombre de points d'actions dont il dispose, peut déplacer des unités ou des groupes d'unités (voir 9). Une fois tous les mouvements effectués, les unités impétueuses « non retenues » font une avance spontanée (voir 9.5) et les unités d'un corps démoralisé fuient.

3. Tirs à distance

Les unités **des deux joueurs** dotées de capacité de tir effectuent des tirs à distance (voir 10).

4. Mêlée

Les unités **des deux joueurs** qui sont en contact frontal se combattent. Le joueur actif décide de l'ordre de résolution des mêlées (voir 11).

Une fois la séquence de jeu du premier joueur terminé, c'est au tour du second joueur d'agir, de manière similaire.

4 - Points d'actions

Les points d'actions (**PA**) représentent la capacité de contrôle qu'exercent les généraux sur les unités de leur corps. Chaque armée comprend deux ou trois corps, commandés chacun par un général. L'un des corps est commandé par le général en chef de l'armée (voir 14 pour la manière dont les armées sont organisées).

Les PA permettent de faire agir les unités.

4.1 - Détermination des PA

Au début de son tour, le joueur jette un nombre de d6 égal au nombre de corps de son armée.

Pour des généraux réguliers, le joueur est libre d'assigner chaque dé au corps de son choix après les avoir lancés. Par contre, avant de lancer les dés, le joueur assigne un dé pour chaque corps commandé par un **général irrégulier** ou si le général en chef de l'armée a été éliminé.

Note : il est recommandé d'utiliser des dés de même couleur pour les généraux réguliers et des dés de couleurs différentes pour les autres corps.

Exemple : une armée composée de deux corps est commandée par deux généraux réguliers. Le joueur lance deux dés et fait 5 et 3. Il est alors libre d'assigner chaque dé au corps de son choix. Par contre, si cette armée comprend un général irrégulier, le joueur se munit d'un dé d'une couleur pour le corps irrégulier et d'un dé d'une autre couleur pour le second corps. Chaque corps tire indépendamment son nombre de PA avec son dé pendant toute la partie.

Les points d'actions ne peuvent pas être cumulés d'un tour à l'autre.

4.2 - Utilisation des PA

Pendant la phase de mouvement, les PA de chaque général servent à faire agir des unités ou des groupes d'unités (voir 5) appartenant au corps d'armée de ce général. Une unité ou un groupe d'unités peut se déplacer ou être retenu (pour des impétueux ou des unités en fuite). Seuls les mouvements exigent des points d'action, les tirs et combat sont automatiques et gratuits.

Le coût de base pour faire agir une unité ou un groupe d'unités est de **1 PA**.

Tous les modificateurs sont cumulatifs.

● Mouvement

Le coût de base pour les mouvements est modifié de la façon suivante :

+ 1 PA pour faire se déplacer une unité ou un groupe d'unités comprenant des **irréguliers** (sauf ***troupes légères*** ou de la Cavalerie [S] ou [O]) ou des **réguliers (I)** (sauf troupes légères) qui effectue un changement d'orientation dans ce mouvement.

+ 1 PA pour faire se déplacer une unité ou un groupe d'unités comprenant des **irréguliers** (sauf ***troupes légères*** ou de la Cavalerie [S] ou [O]) ou des **réguliers (I)** (sauf troupes légères) et dont au moins une unité (quel que soit son type, sauf des **Psiloi**), ne dépense pas tous ses points de mouvements.

Ce modificateur ne s'applique pas si au moins une des unités du groupe devient adjacente avec une unité ennemie, une rivière, un bois ou un terrain impassable.

✖ **+ 1 PA** pour faire se déplacer un groupe d'unités comprenant des **irréguliers** (sauf tirailleurs) à partir du deuxième mouvement de marche dans le même tour (voir 9.3). Ce coût de + 1 s'applique à chaque mouvement de marche en sus du premier (voir exemple 3).

● Retenir

Un joueur doit dépenser des PA pour empêcher ses troupes impétueuses de faire des avances spontanées (voir 9.5) ou ses troupes d'un corps démoralisé de fuir (voir 12.3). Le coût de base pour retenir est modifié de la façon suivante :

+ 1 PA pour retenir une unité ou un groupe d'unités qui comprend des unités **irrégulières** (sauf unité ou groupe d'unités entièrement **à pied** occupant une position d'avantage : en terrain accidenté, difficile, sur une élévation supérieure à l'ennemi le plus proche ou défendant des fortifications ou une rive).

● Situation du général

Le coût de base pour **toutes** les actions est, de plus, modifié de la façon suivante :

+ 1 PA pour faire agir une unité ou un groupe d'unités dont **toutes** les unités se trouvent :

– en vue de leur général mais à plus de **12** hexagones;

– hors de vue de leur général (selon 10.2) et à plus de **6** hexagones.

Les distances de commandement ne peuvent pas traverser une unité ennemie ou du terrain impassable.

+ 1 PA pour faire agir une unité ou un groupe d'unités dont le général est adjacent à une unité ennemie, a quitté la carte ou a été éliminé (dans ces deux derniers cas, le modificateur « hors de vue » ne s'applique pas en plus).

Seule la position du général de corps d'armée influe sur les PA dépensés pour des unités de ce corps.

✖ De plus, le général en chef de l'armée dispose **d'un point** d'action supplémentaire, utilisable pour lui ou pour un groupe dont il fait partie.

4.3 - Corps allié (voir aussi 14)

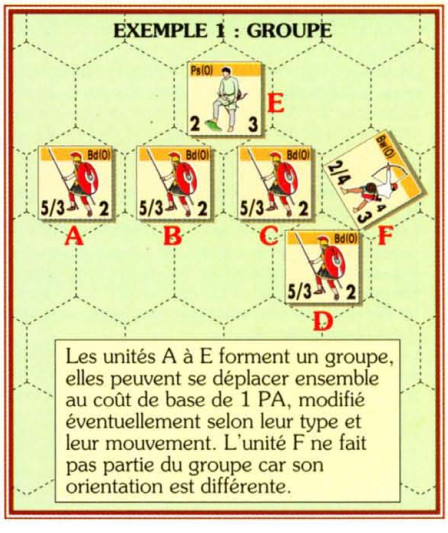
Une armée peut inclure un corps allié. Ce corps dispose de son propre dé d'action.

Un corps allié est considéré comme non fiable si, au premier jet de dé de PA de la partie, le joueur obtient **1 ou 2** pour ce corps.

Les unités d'un corps allié non fiable ne doivent pas se rapprocher volontairement à moins de **12 hex.** de toutes unités ennemies et elles ne peuvent effectuer aucun tir. Un corps redevient fiable et peut agir de manière normale dès qu'un des cas suivants se présente :

– le joueur obtient un **6** avec le dé de PA de ce corps;

– une unité ennemie devient adjacente avec une des unités de ce corps;



Les unités A à E forment un groupe, elles peuvent se déplacer ensemble au coût de base de 1 PA, modifié éventuellement selon leur type et leur mouvement. L'unité F ne fait pas partie du groupe car son orientation est différente.

– une unité de ce corps subit un tir ennemi;
– un corps ennemi devient démoralisé.

Un corps allié non fiable **et de nationalité différente** change de camp et passe sous le contrôle de l'adversaire si un des corps d'armée de son propre camp devient démoralisé. Le joueur adverse pourra contrôler ce corps au début du tour suivant.

5 - Groupe

La notion de groupe est l'une des plus importantes du jeu. Maintenir son armée en un minimum de groupes permet de rentabiliser au mieux les points d'actions.

5.1 - Définition d'un groupe

Un groupe est constitué d'unités du **même corps**, adjacentes à au moins une autre unité du groupe et possédant toutes la même orientation (voir exemple 1).

Une unité dans une **Zone de contrôle ennemie** (voir 7) au début d'un mouvement ne peut pas faire partie d'un groupe.

Un groupe peut être constitué au début de chaque mouvement avec toutes les unités qui remplissent les conditions d'appartenance à un groupe, mais pas pendant le mouvement (un groupe ne peut pas « ramasser » d'unités pendant son mouvement). Le mouvement d'un groupe suit des règles strictes (voir 9.4)

6. Orientation

6.1 - Généralités

Chaque unité doit être orientée vers un des six sommets de l'hexagone où elle se trouve. Elle présente alors deux hex. de front, deux hex. de flanc et deux hex. arrière (voir schéma page 28).

Les Bagages ne présentent aucune orientation et n'exercent pas de Zone de contrôle.

6.2 - Changement d'orientation

Pendant son mouvement, une unité peut changer son orientation au coût d'**un PM** par sommet d'hex.

● Rotation des unités d'un groupe

Les unités évoluant au sein d'un groupe ne peuvent pivoter que **d'un seul** sommet d'hex. par mouvement.Cette limitation s'applique par mouvement de marche (c'est-à-dire qu'un groupe d'unité peut faire **une** rotation à chaque mouvement de marche).

Exception : les unités de tirailleurs en groupe peuvent effectuer plus d'une rotation par mouvement, pour un coût d'un PM par sommet d'hexagone.

● Rotation d'unités isolées

Une unité se déplaçant seule peut effectuer plus d'une rotation par mouvement, quel que soit son type, au coût d'un PM par sommet d'hex. De plus, une unité de tirailleurs se déplaçant seule peut effectuer jusqu'à un **demi-tour** au coût d'un PM.

Une unité située dans une ZdC ennemie ne peut pas pivoter dans sa phase de mouvement.

✖ 6.3 - Rotation avant combat

Au début de la phase de mêlée, les unités des deux joueurs désignées comme engagées (voir 11) par une unité du joueur adverse doivent pivoter afin de présenter un hex. de front à cette unité, en effectuant le moins de rotations possibles. Une unité, de n'importe quel jouer, qui se trouve dans la ZdC d'une unité adverse au début de la mêlée est **obligée** d'engager cette unité adverse, en pivotant si nécessaire selon cette règle.

A l'inverse, deux unités adverses adjacentes mais dont aucune n'est dans la ZdC de l'autre au début de la phase de mêlée ne **peuvent donc pas** se combattre et ne pivotent pas.

Avant la phase de mêlée, les deux joueurs, en commençant par le joueur actif, doivent donc indiquer, quand le cas se présente, les unités qui engagent une unité adverse adjacente qui ne font pas face à l'attaquant. Chaque unité attaquante ne peut être désignée que pour engager une seule unité adverse, qui pivote alors pour présenter son front.

La désignation des attaques en début de mêlée ne doit être faite que pour les cas où une unité adverse est susceptible de se réorienter ; les autres attaques sont déclarées et résolus l'une après l'autre.

Note : une unité déjà en contact frontal (voir 7.3) avec une unité adverse ne se réoriente pas car elle est obligatoirement engagée par une unité qui lui fait face.

7 - Zone de contrôle

7.1 - Généralités

Chaque unité exerce une Zone de contrôle (ZdC) sur ses deux hex. de front.

Cette zone limite les mouvements des unités ennemies :

– une unité qui pénètre dans une ZdC ennemie doit aussitôt stopper son mouvement;

– une unité ne peut pas entrer dans une ZdC ennemie si elle présente son flanc à une des unités qui exercent cette zone (c'est-à-dire qu'une unité ne peut entrer dans une ZdC ennemie que si elle fait face à **toutes** les unités qui exercent cette zone). Voir exemple 2.

EXEMPLE 2 :
ENTREE DANS UNE ZdC
L'unité A ne peut pas entrer dans l'hex. sur son front droit car elle ne ferait pas alors face à toutes les unités qui exercent une ZdC sur cet hex.
A

7.2 - Mouvement hors d'une ZdC

Au début de son mouvement, une unité active peut quitter une ZdC ennemie uniquement en effectuant un mouvement vers l'arrière (voir 9.2) et si elle dispose d'une capacité de mouvement **strictement supérieure** à toutes les unités qui exercent une ZdC sur elle. Aucune unité qui recule de cette manière ne doit être dans la ZdC d'une unité ennemie placée sur son flanc ou son arrière. De plus, une unité qui quitte une ZdC ennemie ne peut pas pénétrer directement dans une autre ZdC ennemie.

7.3 - Contact frontal

Deux unités sont dites en contact frontal lorsque la ZdC de chacune de ces deux unités contient l'unité adverse. Un contact frontal ne sous-entend pas obligatoirement que ces unités vont se combattre. Pour le combat, le contact frontal influence les débords (voir 11.2 et 11.3).

8 - Empilement

✖ L'empilement est interdit, sauf pour les unités qui peuvent bénéficier d'un rang de support (Lances, Archers, etc.). L'empilement est alors limité à **une unité** supplémentaire par hex. (exception : Psiloi, voir plus loin). Les unités capables de s'empiler sont indiquées dans la Table de support.

Note : quand le modificateur de rang de support indique « *+ 1 pour une unité composée de deux pions* », cela veut dire que l'empilement est **strictement** limité à deux pions (dont un seul pion en support). Par exemple, l'empilement est limité à deux Wb par hex. maximum, pour un bonus de + 1.

Exception : les unités de Psiloi, selon les indications de certaines listes d'armées, peuvent s'empiler avec certains types d'unités pour les soutenir. Cet empilement est limité à un pion Psiloi, **en plus** de l'empilement autorisé pour les unités soutenues

Au début de son tour, le joueur franc, dont l'armée est commandée par deux généraux irréguliers, jette un d6 pour chaque corps. Il obtient **5** pour le corps de Clovis et commence ses mouvements.
Il dépense **1** PA pour faire avancer sa ligne de Barbares de deux hex. mais, comme Clovis est le général en chef de l'armée et qu'il se déplace avec ce groupe, le « point gratuit » du général en chef peut s'appliquer : la dépense de PA est donc ramenée à 0.
Puis, le joueur souhaite faire tourner d'un sommet d'hex. toute sa ligne (1 PM) et avancer d'un hex. (1 PM). Ce mouvement lui coûte **3** PA (coût de base + deuxième mouvement + rotation d'unités irrégulières). Ce deuxième mouvement aurait été interdit si des unités ennemies s'étaient trouvées alors à quatre hex. ou moins de la ligne de Barbares.
De plus, ayant effectué un mouvement de marche (plus d'un mouvement), les Barbares ne peuvent maintenant plus se rapprocher à 4 hex. ou moins d'unités ennemies ce tour.
Le joueur souhaite maintenant effectuer un troisième mouvement avec ce groupe. Il fait avancer de deux hex. sa ligne, ce qui lui coûte **2** PA (coût de base + troisième mouvement de marche d'unités irrégulières). Le joueur a alors dépensé tous ses PA. Les autres unités du corps ne peuvent donc pas se déplacer ce tour.
De plus, les autres unités de Barbares du corps qui ne se sont pas déplacées avec ce groupe sont forcées d'effectuer des avances spontanées vers l'ennemi puisqu'elles n'ont ni été retenues, ni ne se sont déplacées.

EXEMPLE 3 :
MOUVEMENT DE MARCHE
III
2 PA : Troisième mouvement de marche
II
3 PA : Rotation d'unités irrégulières et deuxième mouvement de marche
I
0 PA : Présence du général en chef

par le Psiloi (exemple : dans la liste Romains patriciens, un pion Psiloi peut venir s'empiler avec deux pions de Lames, pour un total de + 2 contre certaines troupes).

Les règles d'empilement s'appliquent pendant le mouvement et lors des reculs (c'est-à-dire qu'il est impossible de traverser un hex. occupé par une autre unité amie ou ennemie). Attention : il convient de différencier capacité d'empilement et capacité de traverser les unités. Seules les unités notées en 8.2 sont capbles de traverser d'autres unités, comme indiqué dans cette règle.

Dans tous les cas, seules des unités appartenant au **même corps d'armée** peuvent être empilées ensemble (mais des unités de corps différents peuvent se traverser selon 8.2).

8.1 - Rangs de support

Certaines unités, lorsqu'elles sont empilées ensembles, bénéficient de bonus au combat ou au tir. Des unités empilées ensemble sont considérées comme **une seule unité** (pour le mouvement, le recul, l'avance après mêlée, la destruction, etc).

Lors du placement initial, toutes les unités qui peuvent s'empiler ensembles sont autorisées à le faire. Les unités doivent être empilées dans l'ordre de support, l'unité au-dessus de la pile étant considérée comme au premier rang (c'est elle qui combat), l'unité au bas de la pile étant considérée au dernier rang.

La Table de rang de support indique les modificateurs au combat dont bénéficient des unités empilées.

● Avance de l'unité au premier rang

Une unité au sommet d'un pile peut, seule ou au sein d'un groupe, avancer indépendamment pendant le mouvement, uniquement sur ses hex. de front. Elle ne peut pas reculer seule.

● Recul de l'unité au dernier rang

Une unité au bas d'une pile peut, seule ou au sein d'un groupe, reculer indépendamment pendant le mouvement, uniquement sur ses hex. d'arrière. Elle ne peut pas avancer, sauf si elle peut traverser les unités des rangs précédents (voir 8.2).

✖ Une unité qui offre un rang de support (en étant placée au bas d'une pile) peut reculer sur ses hex. arrière même si l'unité se trouve dans une ZdC ennemie.

Constitution des rangs de support

Pour entrer dans un hex. apporter un rang de support, une unité doit pénétrer par un des deux hex. arrières et posséder la même orientation que l'unité déjà présente; l'unité qui entre est alors placée en-dessous de la pile. Ce mouvement est possible dans une ZdC ennemie (tout en respectant la règle 7.1).

Une unité qui entre dans un hex. pour apporter un rang de support doit stopper son mouvement. L'unité ainsi formée peut faire ensuite des mouvements de marche, en respectant la règle 9.3. De la même manière, une unité qui recule peut entrer dans un hex. rechercher un rang de support si elle entre par un hex. de front (l'unité est placée au-dessus).

Une unité faisant une **avance impétueuse** (9.5) ne peut pas entrer dans un hex. pour apporter un rang de support.

8.2 - Exceptions d'empilement et traversée d'unités

Important : quelles que soient les exceptions ci-dessous, une unité **adjacente** avec une unité ennemie ne peut jamais être traversée par une unité amie.

● Psiloi

Les unités de Psiloi peuvent traverser n'importe quelle unité amie qui présente la même orientation ou l'orientation inverse. Les unités **montées** (et elles seules) peuvent traverser des unités de Psiloi amies présentant la même orientation ou l'orientation inverse.

● Archers

Les unités d'Archers (sauf [X]) peuvent traverser des unités de Lames amies présentant la même orientation ou l'orientation inverse. De même, des unités de Lames peuvent traverser des Archers (sauf [X]) présentant la même orientation ou l'orientation inverse.

● Bagages

Les Bagages peuvent être traversés par tous les types d'unités à pied amies.

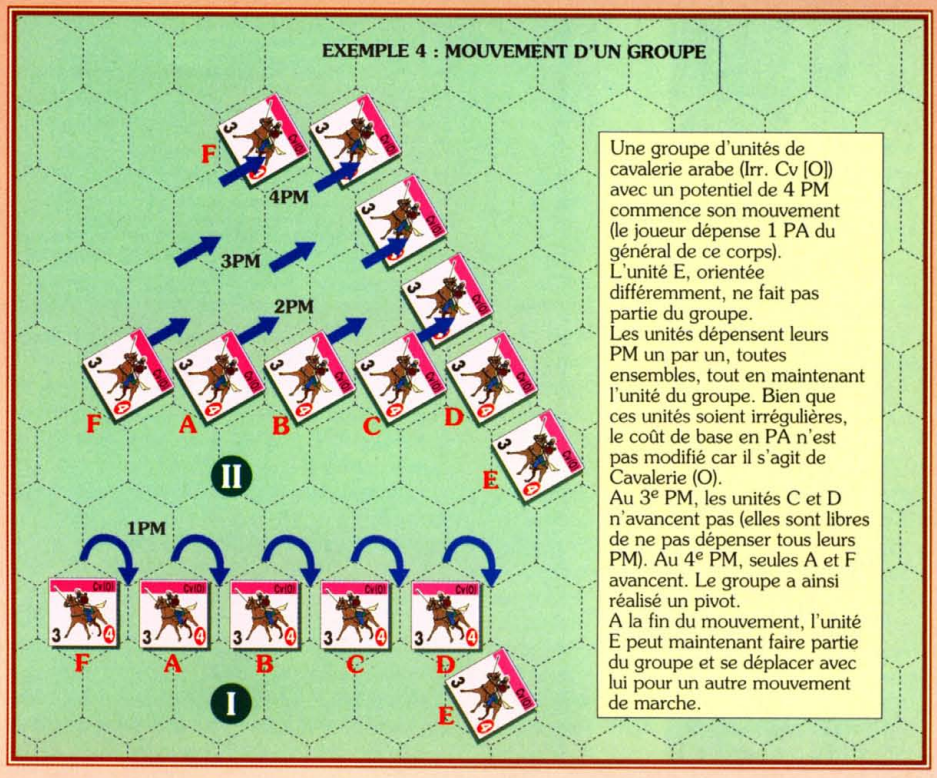
● Eléments impétueux

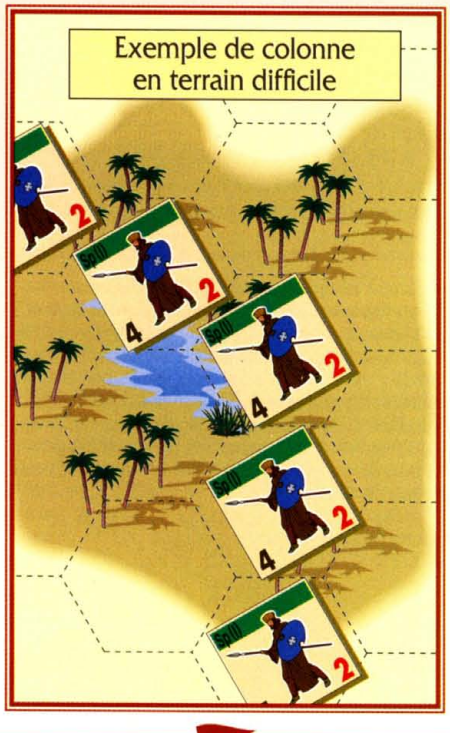
Les unités faisant une avance spontanée (voir 9.5) doivent (et peuvent) traverser toutes les unités amies sur leurs fronts (exception : Eléphants, à contourner). Les unités ainsi traversées doivent obligatoirement et immédiatement effectuer le mouvement suivant :

– unités à pied traversées par des Chevaliers : fuite (11.8);

– troupes impétueuses : effectuent une avance spontanée à la suite des impétueux qui les ont traversées, sauf si elles ont déjà fait une avance spontanée ce tour;

– autres troupes : reculent si possible (ne sont pas éliminées si le recul est impossible).


EXEMPLE 4 : MOUVEMENT D'UN GROUPE
F
4PM
3PM
2PM
F
A
B
C
D
E
II
1PM
F
A
B
C
D
E
I
Une groupe d'unités de cavalerie arabe (Irr. Cv [O]) avec un potentiel de 4 PM commence son mouvement (le joueur dépense 1 PA du général de ce corps).
L'unité E, orientée différemment, ne fait pas partie du groupe.
Les unités dépensent leurs PM un par un, toutes ensembles, tout en maintenant l'unité du groupe. Bien que ces unités soient irrégulières, le coût de base en PA n'est pas modifié car il s'agit de Cavalerie (O).
Au 3e PM, les unités C et D n'avancent pas (elles sont libres de ne pas dépenser tous leurs PM). Au 4e PM, seules A et F avancent. Le groupe a ainsi réalisé un pivot.
A la fin du mouvement, l'unité E peut maintenant faire partie du groupe et se déplacer avec lui pour un autre mouvement de marche.



9 - Mouvement

9.1- Généralités

Une unité se déplace d'hex. en hex. en dépensant son potentiel de mouvement.

Les points de mouvement ne peuvent pas être cumulés de tour en tour, ni d'un mouvement de marche à l'autre (voir 9.3). Le joueur est libre de dépenser tout ou partie des points de mouvement de ses unités (attention cependant aux PA pour le mouvement de certaines unités qui n'utiliseraient pas la totalité de leurs PM, voir 4.2).

Le mouvement d'une unité ou d'un groupe d'unités doit être complètement terminé avant de pouvoir déplacer une autre unité ou groupe d'unités. Par contre, les mouvements de marche (voir 9.3) peuvent être alternés entre unités ou groupes d'unités. Les unités avancent uniquement sur leurs hex. de front ou peuvent reculer sur leur hex. arrière (voir 9.2).

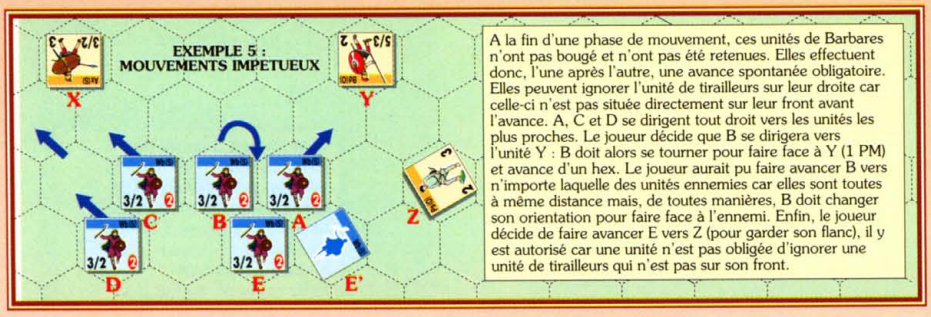
9.2 - Mouvement vers l'arrière

✖ Une unité seule (quel que soit son type) ou un groupe d'unités entièrement constitué de **tirailleurs** peut faire un mouvement normal (cad. en utilisant tout ou partie de son potentiel de mouvement) sur un ou plusieurs hex. arrière sans changer son orientation, en respectant éventuellement la limitation de 7.2 si elle se trouve dans une ZdC ennemie.

Dans un même mouvement, une unité ne peut pas combiner mouvement vers l'avant et mouvement vers l'arrière.

9.3 - Mouvements de marche

Une unité ou un groupe d'unités qui se déplace entièrement **à plus de 4 hex.** de toute unité ennemie peut utiliser plusieurs fois son potentiel de mouvement dans le même tour.



A la fin d'une phase de mouvement, ces unités de Barbares n'ont pas bougé et n'ont pas été retenues. Elles effectuent donc, l'une après l'autre, une avance spontanée obligatoire. Elles peuvent ignorer l'unité de tirailleurs sur leur droite car celle-ci n'est pas située directement sur leur front avant l'avance. A, C et D se dirigent tout droit vers les unités les plus proches. Le joueur décide que B se dirigera vers l'unité Y : B doit alors se tourner pour faire face à Y (1 PM) et avance d'un hex. Le joueur aurait pu faire avancer B vers n'importe laquelle des unités ennemies car elles sont toutes à même distance mais, de toutes manières, B doit changer son orientation pour faire face à l'ennemi. Enfin, le joueur décide de faire avancer E vers Z (pour garder son flanc), il y est autorisé car une unité n'est pas obligée d'ignorer une unité de tirailleurs qui n'est pas sur son front.

Pour chaque **PA** assigné à une unité ou groupe d'unités, l'unité ou groupe d'unités peut utiliser une fois son potentiel de mouvement (c'est-à-dire effectuer un mouvement normal). Voir exemple 3.

Une unité ou un groupe d'unités qui se trouve, au début de sa phase de mouvement, à **4 hex. ou moins** d'une unité ennemie ne peut bouger qu'une fois dans son tour. De même, une unité ou un groupe d'unités qui, lors de son premier mouvement, se rapproche à **4 hex. ou moins** d'une unité ennemie ne peut effectuer aucun autre mouvement ce tour. Enfin, une unité ou un groupe d'unités qui a effectué plus d'un déplacement dans le tour ne peut pas se rapprocher à **4 hex. ou moins** d'une unité ennemie.

9.4 - Mouvement d'un groupe

Le mouvement de toutes les unités d'un groupe doit se faire hex. par hex. (ou rotation de sommet d'hex. par sommet d'hex.) et unité par unité. A chaque dépense d'un PM, toutes les unités du groupe doivent ne pas bouger ou se positionner pour rester conformes à la règle d'appartenance à un groupe (règle 5). Voir exemple 4.

Toutes les unités d'un groupe doivent respecter la règle d'appartenance au groupe à chaque dépense de PM du groupe.

✖ Lors d'un mouvement de groupe, une unité peut être abandonnée **au début** de ce mouvement, mais pas **pendant** le mouvement. **Note** : cette nuance est très importante, un joueur ne peut donc pas « semer » des unité d'un groupe pendant le mouvement de ce groupe.

✖ **Toutes les unités d'un groupe disposent d'un nombre de PM correspondant à l'unité la plus lente du groupe** (c'est-à-dire qu'un groupe avance à la vitesse de l'unité la plus lente).

9.5 - Avances spontanées

Les unités impétueuses (voir 2.6) sont susceptibles d'effectuer des avances spontanées.

A la fin de la phase de mouvement, une unité impétieuse effectue une avance spontanée si :

– l'unité n'a pas effectué un mouvement d'au moins un hex. dans cette phase de mouvement.

– et le joueur ne dépense pas de PA (ou ne dispose pas d'assez de PA) pour « retenir » cette unité

● Une unité faisant une avance spontanée doit respecter les règles suivantes :

– l'unité se déplace seule, jamais en groupe et effectue une seule avance du maximum de son potentiel de mouvement (pas de mouvement de marche);

– l'unité doit se diriger, en priorité **dans l'ordre suivant** :

1. vers l'unité ennemie la plus proche située à une distance de 4 hex. ou moins.
2. vers les Bagages ennemis les plus proches en vue.
3. vers l'unité ennemie la plus proche en points de mouvement.

– l'unité doit s'orienter (en dépensant les PM normaux) pour présenter ses **deux hex. de front** vers l'unité vers laquelle elle se dirige.

● Une unité impétueuse peut ignorer, pour son avance spontanée :

– pour une unité montée impétueuse, toute unité ennemie située en terrain difficile ou dans des fortifications;

– pour toutes les unités impétueuses, toute unité ennemie de **tirailleurs** non située directement au-delà de ses hex. de front (avant l'avance impétueuse). Ignorer ou non une unité de tirailleurs se fait librement au choix du joueur.

Une unité arrête son avance spontanée dès qu'elle a une unité ennemie dans sa ZdC ou que son avance est rendue impossible par des unités amies qu'elle ne peut pas traverser (c'est-à-dire unité amie adjacente à une unité adverse ou une unité d'Eléphants, voir 8.2).

● Il n'est pas nécessaire de retenir une unité impétueuse dans les cas suivants (c'est-à-dire que l'unité n'effectue **pas** d'avance spontanée) :

– l'unité, seule ou au sein d'un groupe, effectue un mouvement d'au moins **un hex.** durant la phase de mouvement;

– l'unité inclut déjà une unité ennemie dans sa ZdC ou l'unité est située dans la ZdC d'une unité ennemie;

✖ – l'unité apporte un **débord** (de quelle que manière que ce soit) contre une unité ennemie adjacente engagée par une autre unité amie;

– l'unité appartient au corps d'armée d'un général allié non fiable (voir 4.3).;

– l'unité appartient à un corps d'armée démoralisé (mais, dans ce cas, l'unité doit faire un mouvement de fuite, qui peut être retenu, voir 12.3).

9.6 - Influence du terrain

L'entrée dans un hex., quel que soit le type de terrain ou les niveaux, coûte toujours **1 PM**.

Certaines unités ont un potentiel de mouvement réduit selon le terrain :

– les unités de LH, Cv et Kn (F) ont leur potentiel de mouvement réduit de **1** si elles se déplacent dans du terrain accidenté.

✖ – toutes les unités montées ont un potentiel de mouvement de **2** si elles se déplacent dans du terrain difficile lors d'un mouvement.

✖ **Chariots** : les chariots de tous types ne peuvent pas entrer dans du terrain **difficile** hors-route. En terrain **accidenté**, les chariots hors-route doivent se déplacer pion par pion (pas de mouvement de groupe possible).

10 - Tirs

Dans *Champs de bataille*, seules les unités d'Archers (Bowmen- Bw) et d'Artillerie (non encore présentées) sont capables de faire du tir à distance. Toutes les autres unités, même représentées par des unités armées d'arc, comme certains Psiloi ou des unités de cavalerie légère, combattent **uniquement** selon les règles normales de mêlée, avec les modificateurs correspondants. En réalité, de telles unités pratiquent le harcèlement, en s'approchant à très courte distance (quelques dizaines de mètres) de l'ennemi et en lâchant de rapides volées de flèches ou de javelots, sans engager de corps-à-corps [1].

Pendant la phase de tirs à distance, les unités d'Archers **des deux camps** doivent effectuer des tirs à distance sur des unités en vue et à portée de tir. Le joueur actif résout en premier ses tirs dans l'ordre de son choix.

10.1 - Limitations de tir

– Une unité ne peut effectuer qu'un seul tir par **séquence de jeu**. Une unité ne peut subir qu'un seul tir. Une unité capable de tirer qui subit un tir doit obligatoirement utiliser sa capacité de tir pour riposter à ce tir (voir 10.4).

– Une unité qui a effectué des mouvements de marche (c'est-à-dire qui a bougé plus d'une fois) pendant sa phase de mouvement ne peut pas tirer.

– Une unité ne peut pas tirer si une unité ennemie se trouve dans sa ZdC ou si elle se trouve dans la ZdC d'une unité adverse.

De même, une unité d'Archers qui apporte un débord à une unité amie au contact ne peut pas tirer.

– Il est interdit de tirer sur une unité ennemie qui est en contact frontal avec une unité amie ou qui apporte un débord pour un combat.

– Une unité qui tire est obligée de prendre pour cible l'unité ennemie **la plus proche** (en hex.) dans sa ligne de tir (au choix du joueur en cas d'égalité).

10.2 - Lignes de vue

Les unités d'Archers ne peuvent tirer que sur

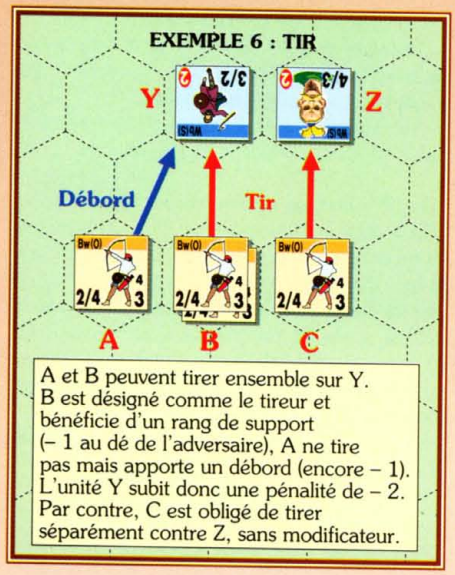
1. Les résultats de combat permettent, sans aucune règle complexe, de simuler les caractéristiques particulières de ces unités légères. Par exemple, des Psiloi ne seront jamais détruits par des unités d'infanterie lourde (ils fuient, sauf prise de flanc) mais sont uniquement vulnérables à des unités d'infanterie légère (Auxilia et autres Psiloi) et, bien sûr, à des unités montées. De plus, seules des unités d'Archers, en ordre serré et entraînées, sont capables de fournir un volume de feu suffisant pour prétendre à la capacité de tirs à distance.

NOTES SUR LES MOUVEMENTS

Pour le mouvement, il faut considérer un groupe comme une macro-unité, où les pions font face à la même direction et doivent rester adjacents les uns aux autres pendant tout le mouvement (ce qui veut dire qu'aucune unité qui *commence* un mouvement avec un groupe ne peut être abandonnée pendant ce mouvement, ni un groupe scindé pendant un mouvement). Par ailleurs — et ce point est très important —, un groupe doit arrêter son mouvement si au moins une unité de ce groupe entre dans une zone de contrôle ennemie.

Par ailleurs, les contraintes de groupe « n'existent » qu'à chaque mouvement de marche distinct. Des unités qui se sont déplacées ensemble au sein d'un groupe peuvent être scindées en plusieurs groupes différents (ou agir indépendamment) pour d'autres mouvements de marche dans le même tour, tant qu'elles respectent les contraintes de mouvement de marche (c'est-à-dire rester à plus de quatre hexagones. de tout pion adverse).

Enfin, rappelons que les unités ne sont pas limitées dans leur mouvement de marche dans un tour, la seule limite étant le nombre de PA disponible. Par exemple, si un joueur dispose d'un groupe constitué de cavaliers irréguliers et qu'il obtient 6 à son dé de PA pour le corps de ce groupe, il peut faire un premier mouvement de marche (1 PA), un second (2 PA, ce sont des irréguliers), un troisième (2 PA, idem) et éventuellement un quatrième si le général en chef de l'armée fait partie du groupe. Au total, en supposant que la ligne de cavaliers avancent tout droit, ce groupe aura parcouru 16 hexagones ! Un groupe composé de cavaliers réguliers peut lui parcourir 24 hexagones... Evidemment, sur une carte format *VV*, ce genre d'unités arrive presque immédiatement au contact. ❐


EXEMPLE 6 : TIR
Y
Z
Débord
Tir
A
B
C
A et B peuvent tirer ensemble sur Y.
B est désigné comme le tireur et bénéficie d'un rang de support (– 1 au dé de l'adversaire), A ne tire pas mais apporte un débord (encore – 1). L'unité Y subit donc une pénalité de – 2. Par contre, C est obligé de tirer séparément contre Z, sans modificateur.

les unités situées directement au-delà de leur hex. de front (voir exemple 6).

Pour contrôler la ligne de vue d'une unité, le joueur trace une ligne entre le centre de l'hex. occupé par l'unité tirant et le centre de l'hex. occupé par l'unité visée. La vue est bloquée si la ligne de vue traverse un hex. (bord inclus) occupé par un obstacle (niveau de colline supérieur au niveau des deux éléments, bois, bâtiments, verger).

De plus, les **unités** amies ou ennemies (bord d'hex. occupé inclus) bloquent le tir (mais pas la ligne de vue).

10.3 - Soutien au tir

Des unités capables de tirer sur la même cible et qui sont adjacentes les unes aux autres ne tirent pas séparément sur cette cible. Une des unités est considérée comme l'unité de base, au choix du joueur, les autres unités servant à apporter un débord.

Une unité ne peut pas appuyer un tir lorsqu'elle a elle-même la possibilité d'effectuer un tir sur une autre unité ennemie. Elle est alors obligée de tirer sur cette unité séparément.

Les Archers peuvent également bénéficier d'un rang de support, au tir uniquement (**pas en mêlée**). Pour chaque unité adverse en débord ou en support, l'unité cible subit un malus de **– 1** au dé (jusqu'à un maximum de **– 2**).

10.4 - Résolution d'un tir

La résolution d'un tir se fait de la même manière que la mêlée (voir 11), en appliquant immédiatement les résultats. Bien évidemment, le tireur ne peut subir aucun résultat défavorable pour lui, sauf en cas de tir de riposte. Quand un tir provoque un tir de riposte, les deux unités peuvent être affectées par le tir, comme lors d'une mêlée.

Le tir de riposte d'une unité est résolu simultanément avec un tir adverse. En fait, il s'agit du même tir mais les deux unités peuvent être affectés. Exemple : une unité d'Archers tire sur une unité d'Archers adverse. Chaque joueur jette 1d6, en ajoutant le modificateur correspondant (contre unité à pied = + 2). L'une ou l'autre subit alors le résultat mais les deux sont considérées comme ayant tiré pour ce tour (l'une en attaque, l'autre en tir de riposte).

Une unité d'Archers utilise la valeur tactique correspondant à sa cible (à pied ou montée), les unités qui subissent un tir utilisent la valeur tactique de combat à pied (exception : les **Chevaliers** qui subissent un tir utilisent leur valeur tactique montée [**+ 4**]).

11 - Mêlées

Les mêlées englobent le combat au corps-à-corps mais également le harcèlement à courte distance pratiqué par certaines unités légères.

11.1 - Généralités

Pendant la phase de mêlée, toutes les unités du joueur actif qui ont au moins une unité sur leur hex. de front **doivent** soit engager en mêlée une unité adverse, soit apporter un débord pour une autre mêlée contre une unité sur leur front

Le joueur actif détermine et résout dans l'ordre de son choix toutes les mêlées. Chaque mêlée est résolue avant de passer à une autre.

Une unité ne peut combattre qu'une seule unité ennemie par tour, le nombre de débords apportés à d'autres mêlées n'étant pas limité. Une unité ne peut se faire attaquer qu'une seule fois par tour.

11.2 - Résolution d'une mêlée

Au début de chaque mêlée, le joueur actif indique quelle unité ennemie est engagée par une de ses unités.

Une fois les unités qui combattent l'une contre l'autre déterminées, **chaque** joueur jette un d6 et applique les modificateurs suivants (voir tableau des modificateurs de combat page 34) :

– valeur tactique de l'unité;
– bonus de rangs de support;
– modificateurs tactiques;

Le nombre obtenu est comparé au score de l'adversaire et **on applique alors** les éventuels modificateurs de qualité de troupe.

11.3 - Unités en débord

A chaque mêlée, le joueur actif détermine une de ses unités comme l'unité engageant l'unité adverse. Des unités amies adjacentes à une unité adverse qui se fait engager peuvent apporter un débord au combat, sous certaines conditions :

– une unité apporte automatiquement un débord contre toute unité ennemie située sur un hex. de flanc si l'unité qui déborde se trouve elle-même sur le flanc ou l'arrière de l'unité adverse (exemple 7);

– une unité peut déborder toutes les unités ennemies situées sur ses hex. de front qui sont engagées par d'autres unités amies, sauf exceptions suivantes;

– une unité ne peut déborder une unité ennemie sur un hex. de front que si son autre hex. de front est libre d'unité ennemie en contact frontal avec elle (exemple 7).

– une unité d'Eléphants ne peut pas apporter de débord pour un combat mené par une unité montée amie (y compris une autre unité d'Eléphants).

Pour chaque unité adverse en débord, une unité subit un malus de **– 1** au dé de combat. Lors d'une résolution de combat, les débords sont pris en compte contre les unités inactives (qui sont engagées) mais aussi contre les unités actives (qui engagent) débordées par des unités inactives.

Le malus maximum de débord que peut subir une unité lors d'une mêlée est de **– 3**, avec un malus maximum de – 1 par côté.

11.4 - Prise de flanc

La prise de flanc est une attaque avec débordement particulier. La bonne compréhension de ce mécanisme est essentielle pour maîtriser les tactiques de combat de *Champs de bataille*.

Une unité débordant une unité adverse lui présentant **son flanc ou son arrière** et qui se trouve dans sa ZdC effectue une prise de flanc (exemple 8). Cette prise de flanc ne peut pas avoir lieu si l'unité effectuant le débordement se trouve elle-même dans une ZdC ennemie (bien que, dans ce cas, elle peut apporter un débord).

Une unité qui subit une prise de flanc ne peut pas reculer suite à un recul après combat, elle est alors **éliminée** selon la règle 11.7.

Une unité ne peut déborder une unité ennemie sur un hex. de front que si son autre hex. de front est libre d'unité enemie en contact frontal avec elle **ou libre d'unité amie apportant déjà un débord** (il ne peut donc y avoir qu'un seul débord sur le même côté d'une unité).

11.5 - Résultats de combat

Selon le type d'unité et la différence entre les scores de chaque joueur, le résultat du combat peut être un nul (égalité des scores), un recul ou la destruction d'une des unités (voir table de résultats de combat). Voir table des résultats de

EXEMPLE 7 : COMBAT

C'est le tour du joueur franc, il est libre d'engager ses combats dans l'ordre qu'il souhaite.

L'unité C est obligée de combattre car elle ne peut apporter aucun débord (ses deux hex. de front sont occupés par des unités ennemies). Elle décide d'engager l'unité 4. L'unité 4 subira donc un débord venant de D. Par contre, C subit un débord venant de 3 mais également un débord de flanc de l'unité 2. Si C combat, elle subira donc un malus de **– 2** à son dé.

Autre possibilité, le joueur peut engager C contre l'unité 3 (avec le seul débord de flanc venant de 2) et D contre 4. Enfin, si l'unité A engage 2, elle subira un débord venant de 1 mais l'unité 2 subira un débord venant de B et C.

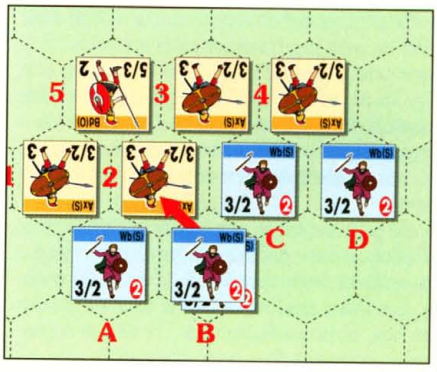
Dans cette configuration, la meilleure solution est d'abord d'engager 2, qui fait subir un débord de flanc à l'unité C, en espérant la repousser ou la détruire.

Résolution du combat

Le joueur décide de faire combattre B contre 2, avec C en débord automatique.

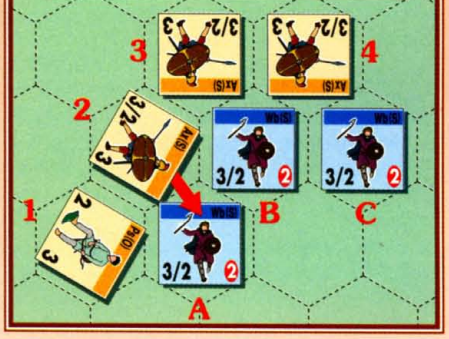
Calcul des valeurs de combat : B a une valeur tactique de + 3, plus un rang de support (+ 1) pour un total de **4**. L'unité 2 a une valeur tactique de + 3, débordée (– 1), pour un total de **2**. Les joueurs jettent chacun un dé : le Franc obtient 4, pour un total de 8, le Romain obtient 1, pour un total de 3. L'Auxilia étant **(S)**, l'unité ajoute 1 à son résultat car son score est inférieur à celui de l'adversaire. Le total du joueur romain est donc de 4, ce qui est la moitié du score du joueur franc, l'unité est détruite. Comme ses deux hex. arrière sont occupés par des unités amies, une des unités au choix doit également être éliminée. Le joueur choisit d'éliminer l'unité 5.

Le Barbare étant impétueux, l'unité B avance immédiatement dans l'hex vacant. De fait, il déborde maintenant 1 et 3. Bonne opération pour le joueur franc ! Il est en mesure d'engager les combats suivants en position d'avantage.



EXEMPLE 8 : PRISE DE FLANC

C'est le tour du joueur romain. L'unité 2 ne peut pas réaliser une prise de flanc sur B car elle se trouve dans la Zone de contrôle de l'unité A. Par contre, si l'unité 2 engage A, l'unité 1 peut réaliser une prise de flanc sur A. Dans ce cas, l'unité A sera éliminée si elle subit un résultat de recul. Le joueur romain décide de résoudre ce combat en premier. Malheureusement, l'unité 2 fait moins que son adversaire et elle doit reculer. L'unité 1, qui apporte le débord, ne recule pas. Dans son tour, l'unité A pivotera pour faire face à l'unité 1.



combat page 34.

● **Nul** : les unités ne bougent pas. Elles peuvent de nouveau se combattre à la séquence suivante ou engager une autre unité en contact frontal.

● **Recul** : l'unité doit immédiatement reculer sur un de ses hex. arrière (voir 11.6).

● **Elimination** : l'unité est immédiatement retirée du jeu (voir 11.7).

● **Fuite** : l'unité doit immédiatement effectuer un mouvement de fuite (11.8).

✖ **Unités en débord** : les unités apportant un débord **ne reculent pas** quel que soit le résultat de combat.

11.6 - Recul

Une unité qui recule suite à un tir ou une mêlée doit obligatoirement le faire vers un de ses deux hex. arrière (au choix du joueur) sans changer son orientation. Il est possible de reculer dans une ZdC ennemie.

Une unité qui recule doit respecter les contraintes suivantes :

– elle ne peut pas reculer dans un hex. occupé par une unité ennemie, dans un hex. infranchissable ou des fortifications;

– elle peut reculer à travers un hex. occupé par une unité amie orientée dans la même direction et qu'elle peut traverser (voir 8.2). L'unité recule alors jusqu'à un hex. arrière libre;

– elle peut reculer en repoussant une unité amie qu'elle ne peut pas traverser mais qui présente la même orientation. L'unité ainsi repoussée doit suivre les règles normales de recul. Il est toutefois impossible de repousser une unité d'Eléphants (dans ce cas, si l'unité ne peut pas reculer sur un autre hex., elle est éliminée, sans effet pour l'unité d'Eléphants).

– elle peut reculer en repoussant une unité amie de **Psiloi** orientée dans une autre direction sauf si cette unité est située dans la ZdC d'une unité ennemie. Les Psiloi ainsi repoussés le sont sur un des deux hex. opposés au recul de l'unité (les conséquences normales de recul s'appliquent);

– elle peut reculer dans un hex. arrière occupé par une unité amie si cela est conforme à la règle des rangs de support;

– elle ne peut pas reculer en repoussant ou en traversant une unité amie autre que des Psiloi et orientée dans une direction différente.

Une unité traversée ou repoussée par une unité d'Eléphants qui recule part en fuite (voir 11.8).

Une unité qui est dans l'impossibilité de reculer sur ses deux hex. arrière ou qui subit un résultat de recul avec une prise de flanc est détruite. Toutes les conséquences normales de la destruction s'appliquent.

11.7 - Destruction

Une unité qui subit un résultat de destruction ou qui ne peut pas reculer est éliminée.

De plus, une unité détruite dont les deux hex. arrière sont occupés par des unités **amies** entraîne la destruction d'une des unités sur ses hex. arrière (au choix du joueur). L'unité détruite de cette manière n'entraîne par contre aucune nouvelle destruction.

Cette destruction supplémentaire ne s'applique pas dans les cas suivants :

– si l'unité détruite ou une au moins des unités en arrière est une unité de Bagages;

✖ – si l'unité **détruite** est du Psiloi, sauf si l'unité en arrière est elle-même du Psiloi.

Note : une unité de Psiloi détruite n'entraîne pas la destruction des unités derrière elle, sauf s'il s'agit de Psiloi. A l'inverse, la destruction d'un unité quelconque peut entraîner la destruction de Psiloi situés dans un hex. arrière.

– si une fortification existe dans un des hex. arrière;

– si la destruction est due à un **tir** (sauf unité d'Eléphants).

Une unité qui est dans l'impossibilité de reculer sur ses deux hex. arrière suite à la présence d'unités **ennemies** détruit une des unités (au choix du joueur ennemi) si ces **deux** unités présentent leur flanc ou leur arrière.

Dans le cas où les hex. arrière sont occupés par des unités amies **et** ennemies, la règle de destruction des unités arrière ne s'applique pas.

De plus, une unité d'Eléphants détruite (par tir ou mêlée) dont les deux hex. arrière sont occupés par des unités **ennemies** (quelle que soit leur orientation) entraîne :

– le recul d'une unité à pied ou la fuite d'une unité montée (au choix du joueur ennemi, une seule unité affectée);

11.8 - Fuite

Une unité qui subit un résultat de fuite effectue d'abord un mouvement de recul normal (avec toutes les conséquences possibles, 11.6). Elle est ensuite pivotée en direction du bord de carte de son camp (les **deux hex. de front** doivent faire face au bord de carte) et effectue alors un déplacement dans cette direction égal à son potentiel de mouvement.

Lorsque c'est nécessaire, une unité qui fuit peut changer de direction pour éviter des hex. infranchissables (unités ennemies, terrain impassable) mais elle ne peut pas effectuer une rotation de plus d'un sommet d'hexagone consécutif pour contourner un hex. infranchissable. Si c'est le cas, elle est éliminée sans autre conséquence pour les unités adjacentes.

Une unité amie qui ne peut pas être traversée légalement ni contournée est alors traversée « illégalement » par l'unité en fuite. L'unité ainsi traversée se place à l'arrière de l'unité en fuite, avec la même orientation, et l'accompagne de sa distance maximum de mouvement pour le reste de sa fuite.

Une unité qui fuit ignore les ZdC ennemies.

Une unité en fuite doit sortir de la carte si elle dispose de suffisamment de PM. Elle est alors retirée du jeu et compte comme perte.

Une unité qui a effectué une fuite peut agir normalement dès la séquence de jeu suivante.

11.9 - Avance après mêlée

Une unité impétueuse (voir 2.5), **en attaque ou en défense**, doit obligatoirement avancer dans un hex. devenu libre suite à une mêlée (par recul, fuite ou destruction). Seule l'unité qui a engagé le combat, si elle est impétueuse, avance (une unité qui donne un débord n'avance pas).

Une unité impétueuse n'effectue pas d'avance après combat si :

– c'est une unité à pied qui a engagé une unité de tirailleurs;

– elle défend une fortification

– cette avance la ferait sortir de la carte.

Les unités non impétueuses n'avancent jamais après combat (rappel : les unités d'un corps démoralisé ne sont plus impétueuses, même si elles l'étaient précédemment).

Dans un empilement comprenant une unité impétueuse soutenue par d'autres unités, toute les unités sont obligées d'avancer (l'inverse n'est pas vrai).

Une unité ne se réoriente pas lors d'une avance après combat.

12 - Démoralisation

A partir d'un certain seuil de pertes, un corps entier (avec toutes ses unités) peut devenir démoralisé et fuir le champ de bataille.

12.1 - Pertes

Les unités éliminées ou celles qui quittent la surface de jeu sont perdues. Les pertes sont comptées de la manière suivante :

– chaque pion de Psiloi ou de Horde perdu compte comme l'équivalent d'un demi-pion;

– chaque pion de Bagages perdu compte comme l'équivalent de deux pions;

– chaque pion perdu de tout autre type compte comme un pion.

Les Bagages d'un corps ne sont pas inclus dans le total de l'équivalent en pions du corps. Néanmoins, en cas de destruction, ils sont comptés comme pertes pour ce corps.

12.2 - Seuil de démoralisation

Un corps d'armée peut devenir démoralisé dans les deux cas suivants :

– à la fin du tour d'un joueur, au moins un tiers de ses équivalents en pions a été perdu. Le corps est alors automatiquement démoralisé;

– le pion représentant le général du corps d'armée est éliminé. Dans ce cas, si le prochain dé d'action attribué à ce corps est **inférieur ou égal** au nombre de ses équivalents en pions déjà perdus (pion du général inclus), le corps devient démoralisé. Ce « test » n'a lieu qu'une fois.

Pour le calcul du seuil de démoralisation d'un corps, il faut détruire au moins 1/3 du nombre d'Equivalent pions, ce qui veut dire que le tiers est arrondi à **l'entier supérieur**. Exception : si le corps comprend des Psiloi ou des Hordes (qui comptent pour un demi EP), on arrondit au 0,5 supérieur.

Exemple : un corps comprend 13 EP, son seuil de démoralisation est de **5**. Le corps démoralise dès qu'il a perdu cinq EP. Par contre, si ce corps comprend des Psiloi ou des Hordes, son seuil de démoralisation est de **4,5**.

12.3 - Conséquences de la démoralisation

Chaque tour suivant, le joueur jette normalement ses dés de PA mais, jusqu'à la fin de la partie, il ne peut utiliser les PA attribués à un corps démoralisé que pour faire agir normalement **un seul pion** (mais sans mouvement de marche) et pour retenir les autres unités ou groupes d'unités de ce corps (y compris les Bagages mobiles). Toutes les unités non retenues doivent effectuer un mouvement de fuite vers le bord de carte ami (voir 11.8) sauf si elles sont situées dans la ZdC d'une unité ennemie ou si leur ZdC inclut une unité ennemie.

Une unité retenue ne peut effectuer aucune rotation.

Une unité (général inclus) appartenant à un corps d'armée démoralisé voit son facteur de combat réduit de **1** mais elle engage normalement les unités adverses.

13 - Victoire

✖ Le premier joueur qui parvient à détruire la **moitié** du nombre d'équivalents pions (12.1) de l'armée adverse, remporte la partie.

Pour le calcul des pertes, les unités d'un corps démoralisé sont entièrement perdues, même si elles sont encore sur la table. Exception : les Bagages ne comptent comme perdus que s'ils sont détruits au combat.

Le jeu se termine quand un des joueurs emporte la partie (le nombre de tours de jeu n'est pas pris en compte).

14 - Armées et placement

Champs de bataille peut se jouer avec des scénarios historiques, où les effectifs de chaque camp sont donnés, ou bien en composant des armées à partir de listes d'armée historique.

Les listes d'armées donnés dans *VaeVictis* sont issues des livrets d'armée publiés par WRG pour la règle de jeu avec figurines *DBM*. Ces listes *DBM* sont entièrement compatibles avec *Champs de bataille*.

Chaque liste présente la composition d'une armée, avec des minima et maxima pour chaque type d'unités, et le coût de ces unités en points d'achat. Les listes présentées dans *VaeVictis* sont toutes faites pour des batailles en 200-300 points d'achat. Pour des parties en 400 points, il suffit de multipler les minima et maxima (exception : le nombre de généraux ne change pas).

14.1 - Composition des armées

Le nombre possible de corps d'une armée est déterminé par le nombre de généraux indiqué dans la liste d'armée avec un maximum de quatre généraux, alliés compris.

Chaque armée doit s'accompagner de deux bagages par corps (gratuits à l'achat), mobiles ou immobiles au choix du joueur. Ces bagages peuvent être regroupés dans un corps ou répartis librement.

✖ 14.2 - Achat de corps alliés

Les listes d'armées présentent également des corps *alliés*. Lors de la constitution de son armée, un joueur peut ainsi « acheter » des unités d'une autre liste d'armée en tant que corps allié.

De façon générale, les contingents alliés sont spécifiés en référence à leur propre liste. Un contingent allié doit comporter obligatoirement un général et deux bagages. Ce général peut être du type du général en chef ou d'un sous-général de la liste alliée. Sauf précision indiquée dans la liste, un contingent allié ne peut comporter que des troupes obligatoires, en respectant les règles suivantes :

LISTE D'ARMÉE HAUTE ANTIQUITÉ

Egyptiens (1550-1070)

Agressivité : 2

Général en chef : Reg Cv (S) 29 pts	1
Sous-général : idem	1-3
Chariots : Reg Cv (S) 9 pts	3-10
Eclaireurs : Irr LH (F) 4 pts	0-1
Infanterie avant 1279 :	
Reg Bd (F) 7 pts ou Reg Sp (O) 5 pts	4-8
Infanterie après 1279 :	
Reg Sp (O) 5 pts	4-8
Guerriers avec hache :	
Reg Bd (O) 7 pts	0-4
Archers : Reg Bw (O) 5 pts	5-8
Javeliniers : Reg Ax (O) 4 pts	0-3
Archers légers : Reg Ps (O) 2 pts	0-4
Peuple de la mer : Irr Wb (F) 3 pts	0-4
Javeliniers syriens :	
Irr Ax (O) 3 pts	0-3
Archers nubiens : Irr Ps (O) 2 pts	0-4
Javeliniers libiens : Irr Ps (I) 1 pt	0-4
● **Seulement avant 1279** :	
Mycéniens : Reg Ax (I) 3 pts	0-2
● **Seulement après 1279** :	
Garde royale : Reg Sp (S) 7 pts	0-2
Shardanes : Reg Bd (O) 7 pts	0-2

Hittites (1380-1180)

Agressivité : 2

Général en chef : Reg Kn (O) 31 pts	1
Sous-général : idem	1-2
Chariots : Reg Kn (O) 9 pts	3-8
Infanterie : Reg Ax (O) 4 pts	5-9
● **Vassaux et alliés anatoliens** :	
Général allié : Irr Cv (O) 16 pts	0-2
Chariots : Irr Cv (O) 6 pts	2-4
Infanterie : Irr Ax (O) 3 pts	2-4
Archers légers : Irr Ps (O) 2 pts	0-4
● **Vassaux et alliés syriens après 1340**	
Général allié : Irr Cv (S) 18 pts	0-2
Chariots : Irr Cv (S) 8 pts	2-5
Transformer les chariots syriens en Irr Kn (O) :	
19 pts si général, sinon 9 pts	0-2
Eclaireurs : Irr LH (F) 4 pts	0-1
Javeliniers : jusqu'à 1/3 Irr Ax (O) 3 pts, le reste Irr Ax (I) 2 pts ou Irr Ps (I) 1 pt	6-16
Archers syriens :	
Irr Ps (O) 2 pts ou Irr BW (I) 3 pts	3-8
Transformer **l'infanterie syrienne** en :	
Irr Hd (O) 1 pt	0-10

Un général vassal allié ne peut commander que des troupes vassales, mais ces troupes vassales peuvent être commandées par un général hittite.

Mèdes (835-550)

Agressivité : 2

Général en chef : Irr Cv (O) 17 pts	1
Sous-général : idem	1-2
Cavalerie : Irr Cv (O) 7 pts	8-15
Infanterie : Irr Sp (I) 3 pts	6-20
Archers légers : Irr Ps (O) 2 pts	0-5
Alliés scythes : liste Scythes	
● **Seulement avant 620** :	
Archers soutenant l'infanterie :	
Irr Ps (O) 2 pts, 1 par élément de Sp (I)	
● **Empire mède après 620** :	
Archers : Irr Bw (I) 3 pts	4-10
Arméniens : Irr Ax (O) 3 pts	0-5
Parthes : Irr Bw (O) 4 pts	0-5
Caspiens : Irr Ps (O) 2 pts	0-4
Cavaliers légers : Irr LH (F) 4 pts	0-4
Levées : Irr Hd (O) 1 pt	0-6

Scythes (750-50)

Agressivité : 4

Général en chef : Irr Cv (O) 17 pts	1
Sous-général : idem	1-2
Cavalerie noble : Irr Cv (O) 7 pts	1-3
Archers montés : Irr LH (F) 4 pts	15-48
Archers :	
Irr Ps (O) 2 pts ou Irr Bw (I) 3 pts	8-10*
Frondeurs : Irr Ps (O) 2 pts	0-3*
Guerriers de tribus sujettes :	
Irr Ax (O) 3 pts ou Irr Hd (O) 1 pt	3-9*
● **Seulement avant 300** :	
Transformer les **généraux** en Irr Cv (S) 19 pts, au choix du joueur.	
Transformer les **nobles** en Irr Cv (S)	0-2

Les minimums marqués * ne s'appliquent que si de l'infanterie est utilisée.

Néo-Assyriens (745-681)

Agressivité : 4

Général en chef : Reg Kn (O) 31 pts	1
Sous-général : idem	1-3
Chariots : Reg Kn (O) 11 pts	2-4
Levées arabes :	
Irr LH (I) 3 pts ou Irr Cm (O) 6 pts	0- 1
Cavalerie d'élite : Reg Cv (O) 8 pts	1
Autre cavalerie : Reg Cv (I) 6 pts	2-5
Eclaireurs : Irr LH (F) 4 pts	1
Kallapani : Reg Cv (O) 7 pts ou 1/2 Reg Ax (S) montés 6 pts, 1/2 Reg Ps (O) montés 3 pts (peut soutenir les Ax)	1-2
Gardes avant 704 :	
Reg Bd (F) 7 pts ou Reg Ax (O) 4 pts	0-1
Gardes après 704 :	
Reg Sp (S) 7 pts ou Reg Ax (S) 5 pts	0-2
Archers supportant les gardes :	
Reg Ps (O) 2 pts	0-1
Kisir sharruti ou sabe dannute :	
1/2 Reg Ax (O) 4 pts, 1/2 Reg Ps (O) (peut soutenir les Ax)	6-10
Transformer les Ax (O) en Ax (S)	0-2
Sab sharri : Irr Ax (O) 3 pts ou 1/2 Irr Ps (O) (peut soutenir les Ax), ou n'importe qu'elle combinaison de ces troupes	5-15
Réserves : Reg Ax (I) 3 pts ou Reg Ps (O) (peut soutenir les Ax), ou n'importe qu'elle combinaison de ces troupes	4-6*
Levées, dikut mati :	
Irr Hd (O) 1 pt	5-25**
Levées tribales : Irr Ps (O) 2 pts	2-10
Levées tribales : Irr Ps (S) 3 pts	0-2
● **Seulement après 710** :	
Elamaya : Reg Bw (I) 4 pts	0-2
● **Seulement après 704** :	
Transformer **tous** les chariots en Reg Kn (S), 34 pts si général, sinon 14 pts.	
Transformer **toute** la cavalerie en Reg Cv (O) 8 pts.	

Les minimums marqués * ou ** ne s'appliquent que si des troupes de cette origine sont utilisées.

Note : toutes les dates sont données av. J.- Christ.

– il doit comporter au moins un quart des minima des éléments obligatoires;

– il doit comporter au plus un tiers des maxima des éléments obligatoires et au moins un élément.

Un contingent allié ne peut pas comporter des alliés qui lui sont propres.

Sauf précision contraire, il ne peut y avoir qu'**un seul** contingent allié par nationalité dans une armée. Dans les cas où le nombre d'éléments alliés est limité, la limitation inclue le général et les bagages (qui comptent chacun pour un pion). Les corps alliés sont bien sûr soumis au risque de devenir non fiables (voir 4.3) ou de changer de camp.

Note : les corps alliés, achetés dans une autre liste, et les généraux alliés de même nationalité, obligatoires pour certaines liste (les Arabes par exemple), sont soumis à la même règle d'alliés non fiables. La différence est que les généraux alliés de même nationalité ne changeront pas de camp.

Identification des corps

Dans certaines situations, il peut être difficile aux joueurs de reconnaître les unités qui appartiennent à tel ou tel corps. Nous conseillons donc d'apposer une marque d'identification au dos des pions ou sur la tranche pour permettre aux joueurs d'être certains du rattachement de leurs unités (ce qui est très important pour le seuil de démoralisation).

14.3 - Placement

Hors scénario spécifique, la préparation d'une partie s'organise de la manière suivante :

1. Détermination du défenseur

Si les camps ne sont pas déterminés par le scénario, chaque joueur jette un dé et ajoute le facteur d'agressivité de son armée. Le joueur qui fait le score le plus élevé est l'attaquant.

2. Choix du côté

L'attaquant choisit un côté de la carte (côté le plus large) et jette un d6. Sur un résultat de **1 à 4**, il se place sur le côté choisi; sur un résultat de **5 ou 6**, il se place sur l'autre côté. Le défenseur se place en face de l'attaquant (avant la sélection du côté de la carte, le défenseur peut ajouter des éléments de terrain s'il le souhaite).

Chaque joueur, défenseur en premier, place alors ses Bagages sur des hex. adjacents à son bord de carte.

3. Préparation des embuscades

Chaque joueur indique en secret, sur une feuille libre, le placement de ses corps (ex. : corps 1 à droite, corps 2 à gauche) et devra respecter ce placement. De plus, le défenseur peut placer, dans les hex. de terrain accidenté, des unités de Psiloi, au-delà de **5 hex.** du bord de table ennemie. Le placement de ces unités est indiquée sur une feuille libre et elles n'apparaissent pas sur la carte. Ces unités sont visibles par des unités ennemies à **trois hex** et sont alors placées sur la carte, ou dès que le joueur les fait agir.

De plus, tous les types d'unités peuvent se placer en embuscade dans un **bois** ou un **oasis**. Elles sont révélées dès qu'elles sont en vue de l'ennemi ou si elles agissent.

Enfin, tous les types de troupe peuvent se placer en embuscade derrière un bois ou une colline. Ces troupes sont révélées dès qu'une unité ennemie a une ligne de vue sur elles ou si elles agissent.

4. Placement des corps

Le défenseur place son corps le plus nombreux (en pions) à **quatre hex.** ou moins de son bord de carte. L'attaquant place ensuite son corps le plus nombreux (en pions) à **deux hex.** ou moins de son bord de carte. De plus, les unités de chaque camp doivent se placer à plus de **deux hex.** des bords droit et gauche de la carte (sauf unités cachées). Les joueurs alternent ainsi le placement de tous leurs corps. La partie commence avec le tour de l'attaquant. ❐

OPTIONS DE JEU

Les options suivantes sont des propositions diverses qui ont été faites à la rédaction, ou qui ont été expérimentées en championnat. Elles visent principalementà simplifier le jeu, particulièrement en 200 points.

● Mouvement de marche

Sur les cartes format *VV*, certaines unités sont capables de traverser la carte presque en un seul tour. Pour éviter ces excès et pour un jeu simplifié, les joueurs peuvent utiliser la règle suivante :

– les unités régulières et les troupes légères peuvent faire **deux** mouvements par tour;

– les unités irrégulières ne peuvent faire qu'**un seul** mouvement par tour.

● Placement simultané

Plutôt que de se placer de manière alternée, un cache (écran quelconque) peut être utilisé pour permettre aux deux joueurs de se placer simultnanément, chacun sur une moitié de carte. Les embuscades ne peuvent également être placées que sur la moitié de carte de chaque joueur. Embuscades mise à part, chaque camp se place à deux hex. de son bord de carte.

Avant le placement, les joueurs détermine au hasard l'attaquant, le défenseur ayant le droit de choisir son côté de carte.

● Jeu simplifié

Les joueurs qui veulent faire des parties plus rapides peuvent éventuellement jouer sans bagages et sans général en chef.

● Démoralisation en 200 points

Pour éviter des parties trop rapides en 200 points, un corps n'est démoralisé que quand il a perdu la **moitié** de ses EP (cette option est vivement recommandée).

MODIFICATEURS DE COMBAT

1. Modificateurs de rangs de support

+ 1 pour une unité composée de deux pions **Cv** uniquement contre de la Cv ou de la LH.

+ 1 pour une unité composée de deux pions de **Lames** en terrain clair contre des Kn.

+ 1 pour une unité composés de deux pions de **Lances de même qualité** et en terrain clair.

+ 1 pour une unité composée d'un **Psiloi** soutenu par un **Psiloi (O)** contre des Psiloi uniquement.

+ 1 pour une unité composée de deux pions de **Barbares**.

+ 1 (si autorisé par la liste d'armées) pour une unité composée d'un ou plusieurs pions de **Lances**, **Lames**, **Piquiers** ou **Auxilia** soutenue par un pion **Psiloi armé d'arcs** contre des Barbares ou des unités montées (sauf Kn [X]).

2. Modificateurs tactiques

+ 1 pour une position d'avantage : plus haut sur une colline ou derrière une rivière.

+ 1 pour une unité de **Chevaliers irréguliers** ou **(S)** contre des Chevaliers réguliers (O) ou (F), sauf contre des chariots ou s'il s'agit de chariots.

– 1 par débord (tir ou mêlée).

– 1 pour une unité subissant un tir d'une unité d'Archers qui bénéficie d'un rang de support (jusqu'à deux rangs possibles).

– 1 si l'unité fait partie d'un corps démoralisé.

– 1 pour des **Archers** tirant ou en mêlée alors qu'ils sont situés en terrain difficile.

– 2 pour des **unités montées en mêlée** alors qu'elles sont situées en terrain difficile ou accidenté ou engagées contre des unités situés en terrain difficile ou accidenté.

– 2 pour des **Barbares (S) ou (O)** ou des **Lames** situées en terrain difficile ou accidenté lors d'une mêlée.

– 2 pour des **Hordes (O)**, des **Lances** ou des **Bagages** situées en terrain difficile ou accidenté lors d'une mêlée.

● Modificateurs de qualité de troupe

Ce modificateur s'applique **après** le calcul du score final de chaque unité.

+ 1 pour une unité **(S)** en mêlée dont le score est inférieur à celui de l'unité adverse (sauf contre Eléphant).

+ 1 pour une unité **(S)** subissant un tir et dont le score est inférieur à celui de l'unité adverse.

+ 1 pour une unité **(S)** effectuant un tir contre une unité dont le score est inférieur.

– 1 pour une unité **(I)** dont le score est inférieur ou égal à celui de l'unité adverse (tir et mêlée)

– 1 pour des troupes **(F)** dont le score est inférieur à celui de l'unité adverse en mêlée durant un tour ennemi.

– 1 pour des troupes **(F)** subissant un tir et dont le score est inférieur à celui de l'unité adverse.

RESULTATS DE COMBAT

1. Score inférieur à l'adversaire mais supérieur à la moitié de son total :

– **Eléphants** : **détruits** par Psiloi, Auxilia, Artillerie, Cavalerie légère ou par toutes troupes si l'unité d'Eléphants est en terrain difficile. Sinon **recul**.

– **Chevaliers** : **détruits** par Eléphants et Cavalerie légère, par des Archers (S) à la première mêlée ou par toute autre troupe si l'unité de Chevaliers est située en terrain difficile. Sinon **recul**.

– **autres troupes montés** : **détruites** si situées en terrain difficile. Sinon **recul**.

– **Lames, Piquiers, Lances** : **détruits** sur un terrain dégagé par Chevaliers, Sacrifiables ou Barbares. Sinon **recul**.

– **Auxiliaires** : **détruits** sur un terrain dégagé par des Chevaliers. Sinon **recul**.

– **Archers** : **détruits** par toutes unités montées en mêlée. Sinon **recul**.

– **Barbares** : **détruits** en terrain dégagé par Eléphants, Chevaliers et Sacrifiables. Sinon **recul**.

– **Psiloi** : **détruits** en terrain dégagé par Chevaliers, Cavalerie et Cavalerie légère. **Recul** face à des Eléphants et des Sacrifiables, face à un tir ou face à tous types de troupes en terrain difficile ou accidenté. Sinon **fuite**.

– **Hordes** : **détruits** en terrain dégagé par Eléphants, Chevaliers, Sacrifiables et Barbares. Sinon **recul**.

– **Bagages** : **détruits** en mêlée par tous types d'unité. Sinon **fuite** si mobile.

2. Score inférieur ou égal à la moitié du total de l'adversaire :

– **Cavalerie légère** : **détruite** en terrain difficile ou par toutes unités montées et Archers. Sinon **fuite**.

– **Cavalerie** : **fuite** en terrain dégagé par Lances et Piquiers. Sinon **détruite**.

– **Psiloi** : **détruits** si **(X)** ou en mêlée en terrain dégagé par toutes unités montées ou Archers. **Détruits** par Auxilia et Psiloi. Sinon **fuite**.

– **Autres unités** : **détruites**.